



CINE

VENTANA indiscreta



MULTIVERSOS

índice

| | |
|--|-----------|
| Presentación | 3 |
| De multiversos y mundos alternativos en el cine: entre la especulación científica y la fantasía desbordada <i>Isaac León Frías</i> | 4 |
| Todos los universos en todas partes al mismo tiempo <i>Ricardo Bedoya y José Carlos Cabrejo</i> | 14 |
| El multiverso en la era digital: una entrevista a Alain Boillat <i>José Carlos Cabrejo</i> | 22 |
| La hora 25: los multiversos del odio y de la reconciliación <i>Rodrigo Bedoya Forno</i> | 28 |
| Sueños, ficciones y visiones: las posibilidades de otros universos en la obra de Satoshi Kon <i>Alberto Ríos</i> | 34 |
| El multiverso de Marvel y la longevidad de las franquicias <i>Marisabel Ato</i> | 42 |
| En una parte y en un tiempo: el cine contemplativo en la era de Marvel y los multiversos <i>Gustavo Vegas Aguinaga</i> | 48 |
| Multiversos de terror. El contacto semántico entre realidades mortales <i>Erick Bernardo Suaste Molina</i> | 56 |
| Narrativas y dimensiones: el uso de mundos alternos para resolver y expandir el universo de la trama en Star Trek: Discovery <i>Rosa Herlinda Beltrán Pedrín y Alejandra Jesús Ramos Villavicencio</i> | 66 |
| Análisis de las adaptaciones cinematográficas de Los girasoles ciegos y ¿Qué me quieres amor? <i>Laura Gallardo Mansar</i> | 72 |



Foto de portada: *Spider-Man: un nuevo universo*
Fuente: IMDb

VENTANA INDISCRETA N.º 31
Revista de la Facultad de Comunicación
Primer semestre del 2024

© Universidad de Lima
Fondo Editorial
Av. Javier Prado Este 4600, Urb. Fundo Monterrico
Chico, Santiago de Surco, Lima, Perú
Código postal 15023
Teléfono (511) 437-6767, anexo 30131
fondoeditorial@ulima.edu.pe / www.ulima.edu.pe

CONSEJO EDITORIAL
Ricardo Bedoya, José Carlos Cabrejo, Giancarlo Carbone, Isaac León Frías, Javier Protzel, Eduardo A. Russo y Lauro Zavala.

DIRECCIÓN Y EDICIÓN
José Carlos Cabrejo

COLABORACIÓN EDITORIAL
Gustavo Vegas Aguinaga y Victoria Vives

COLABORAN EN ESTE NÚMERO
Rodrigo Bedoya Forno, Alberto Ríos, Marisabel Ato, Erick Bernardo Suaste Molina, Rosa Herlinda Beltrán Pedrín, Alejandra Jesús Ramos Villavicencio y Laura Gallardo Mansar.

DISEÑO
César Carrión y Rocío Villacorta

CORRESPONDENCIA
ventanaimpresa@ulima.edu.pe

Los trabajos firmados son de responsabilidad de los autores. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta revista, por cualquier medio, sin permiso expreso del Fondo Editorial. Esta revista se publica con fines absolutamente educativos.

DIRECCIÓN EN INTERNET
ventanaindiscreta.ulima.edu.pe

SÍGUENOS EN TWITTER
@revventanaind

BÚSCANOS EN FACEBOOK:
www.facebook.com/revistaventanaindiscreta/

ENCUÉNTRANOS EN INSTAGRAM
ventana_indiscreta

SÍGUENOS EN LETTERBOXD
https://letterboxd.com/ventanaind/

IMPRESIÓN
Comunica2 S.A.C.
calle Omicron 218, Urb. Parque Internacional de
Industria y Comercio,
Callao, Perú
Teléfono: 610-4242
informes@comunica2sac.com

ISSN (EN LÍNEA) 2523-6245

Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional
del Perú n.º 2020-08607

Presentación

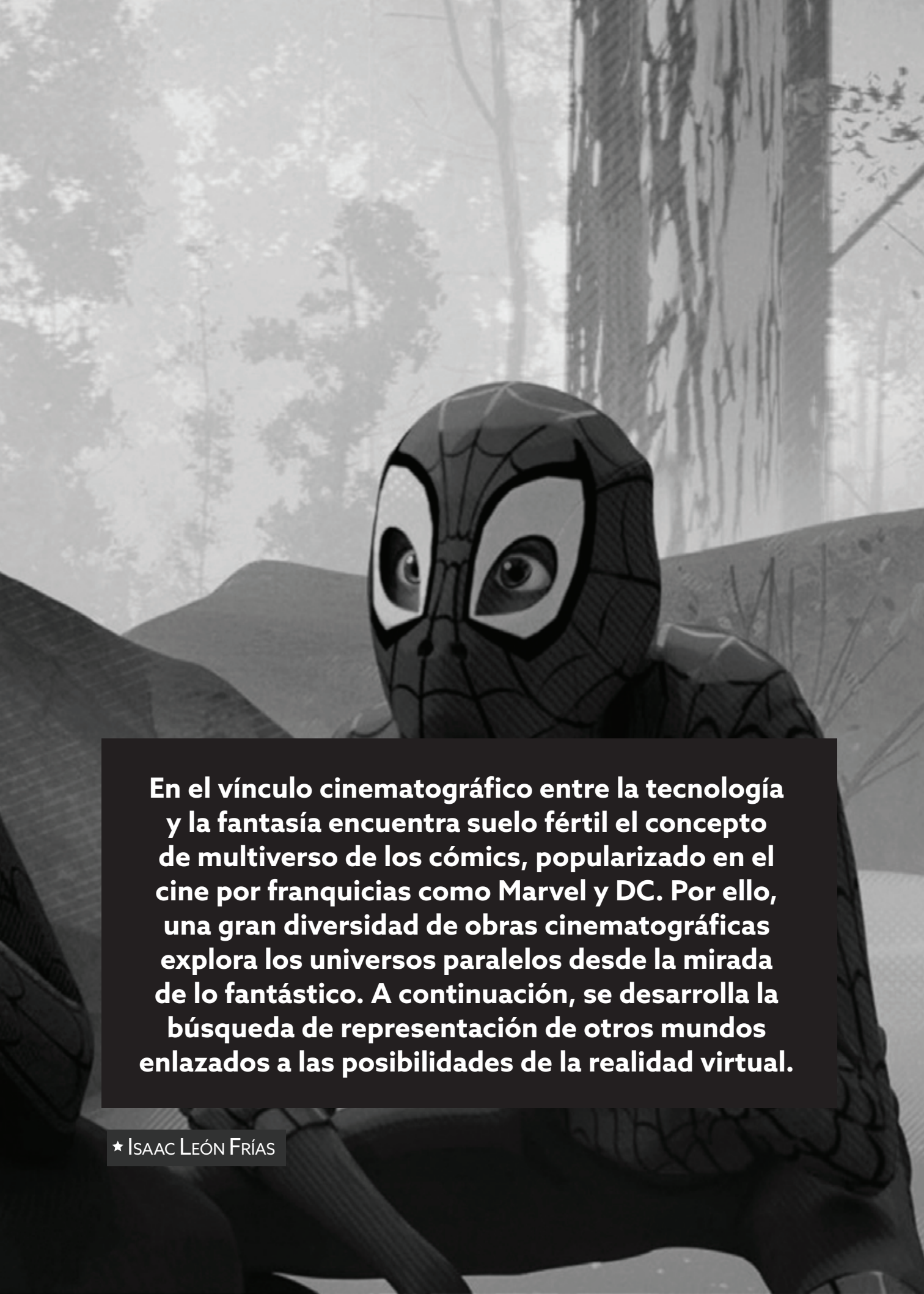
¿Qué es un multiverso en el ámbito cinematográfico? Más allá de los orígenes de la expresión, vinculados a la física cuántica, su popularización en las películas de Marvel y DC, a propósito de esos universos paralelos en los que superhéroes transitan o pueden encontrar múltiples versiones de sí mismos, nos lleva a recordar las primeras décadas del cine: Buster Keaton trasladándose a múltiples escenarios de una película que tiene al frente en una pantalla de cine, mientras sueña, en *Sherlock Jr.* (1924); hombres que ven dobles de sí mismos y se transportan inexplicablemente de un espacio tiempo a otro en *Un perro andaluz* (1929) de Luis Buñuel; amantes a la distancia que pueden encontrarse a través de un mundo onírico en *Sueño de amor eterno* (1935) de Henry Hathaway; o Dorothy viajando de Kansas al encantado y colorido mundo de *El mago de Oz* (1939) de Victor Fleming.

Los mundos paralelos o alternativos estuvieron presentes desde los inicios del cine hasta llegar a las complejidades del cine de autor europeo de mediados del siglo pasado: las ensoñaciones de Fellini, las dimensiones de la memoria de Resnais o las regiones metacinematográficas de Bergman, que confunden la ficción y la vida misma. Acaso la noción misma del cine como un medio de viaje a un mundo de luz, distinto al nuestro, hace que los universos difusos entre sí en películas de realizadores contemporáneos como Lynch o Cronenberg hablen de eso: del vínculo de la realidad con el cine, con sus géneros, o con la multiplicidad de imágenes propias de la televisión, de la realidad virtual, de la pesadilla o de la alucinación lisérgica.

Esta nueva edición de *Ventana Indiscreta* trata de preguntarse por los multiversos, en un intento por definirlos, clasificarlos y apreciar sus alcances, en tiempos en los que es objeto de gran interés expresivo. Esta interrogación no se reduce a ver los casos populares de superhéroes cinematográficos o de *Todo en todas partes al mismo tiempo* (2022). También abarca la presencia de otros mundos en ámbitos tan diversos como el anime o el cine de terror o su distancia de formas expresivas que se apartan de cualquier dinamismo de montaje y que, más bien, se alojan en las posibilidades del minimalismo y los tiempos muertos.



DE MULTIVERSOS Y MUNDOS ALTERNATIVOS EN EL CINE: entre la especulación científica y la fantasía desbordada

A grayscale illustration of Spider-Man in his iconic suit, looking forward with a serious expression. He is positioned in a forest setting, with a large tree trunk to his right and a misty, wooded background. The lighting is soft, creating a moody atmosphere.

En el vínculo cinematográfico entre la tecnología y la fantasía encuentra suelo fértil el concepto de multiverso de los cómics, popularizado en el cine por franquicias como Marvel y DC. Por ello, una gran diversidad de obras cinematográficas explora los universos paralelos desde la mirada de lo fantástico. A continuación, se desarrolla la búsqueda de representación de otros mundos enlazados a las posibilidades de la realidad virtual.

★ ISAAC LEÓN FRÍAS

tecnología y fantasía

La noción de multiverso se ha convertido en una de las más ventiladas y llamativas de un tiempo a esta parte, motivada en gran medida por la popularidad obtenida gracias a las franquicias de Marvel y DC, a través de las historietas, pero potenciada enormemente por la difusión de las abundantes versiones cinematográficas.

Como se sabe, aunque no siempre con claridad, tal noción no se trata de un concepto novedoso, pues la ciencia la ha venido utilizando desde hace más de un siglo. Especialmente, la física, que la maneja como una hipótesis y no como una realidad comprobada. Por cierto, el uso creativo que se realiza en torno del multiverso o multiversos tiene conexiones con las hipótesis de la física sobre universos paralelos, pero tales conexiones son muy vagas y libremente incorporadas. Porque, en verdad, lo que tenemos en el horizonte de las fabulaciones de Marvel, DC y de otras empresas abocadas al orbe de las historietas, películas o

series de superhéroes, poco tiene que ver con la ciencia, y mucho con la fantasía pura y dura.

En rigor, estamos frente al dominio de las ficciones fantásticas y, apenas, si en ellas se asoman algunos visos cienciaficcional. Y menciono esto último, porque en las fantasías de la ciencia ficción propiamente dichas no dejan de haber, en mayor o menor grado, referentes hipotéticos que tocan realidades o posibilidades de realidad aún no existentes. Es decir, que ingresan en el territorio de lo posible, por más que ese *posible* sea muy relativo desde el punto de vista de su concreción. Y esta ha sido una de las dimensiones más características de la literatura de ciencia ficción, de Ray Bradbury a Isaac Asimov, como lo ha sido en las películas que, de una u otra manera, se han acogido de un modo más “metódico” o, al menos, más directamente conectado a las matrices de la ciencia ficción, aunque asumidas con un amplio margen de libertad, especialmente en los autores contemporáneos.

Desde los títulos clásicos de Jack Arnold para la Universal en los cincuenta, hasta los del canadiense David Cronenberg y los del japonés Kiyoshi Kurosawa. El espectáculo no está en absoluto ausente, pero el referente cienciaficcional no pierde relieve.

En cambio, las elaboraciones de las fantasías de Marvel, DC y otras, y en concreto los esbozos de multiversos allí presentes, de manera factual o potencial, tienen menores vínculos con la ciencia ficción; por lo tanto, si ingresan en esa matriz, lo hacen de manera parcial, lateral o residual, con algunas excepciones. De hecho, ellas reivindican raíces de la ciencia ficción, pero lo que predomina, como se puede comprobar en sus series sobre El Hombre Araña, Iron Man o el increíble Hulk, es que la fantasía sobrepasa con creces cualquier motivo, incitación o arista de carácter cienciaficcional.

Ocurre que el propio desarrollo tecnológico, los avances en la realidad ampliada, la realidad virtual y otras contribuyen a articular un marco propicio. En otras palabras, el propio desarrollo de la ciencia y de la tecnología vienen a apuntalar, y no es la primera vez que lo hacen, los desarrollos de la imaginación. En el cine, eso lo hemos visto desde que el gran Georges Méliès se apropió de la cámara tomavistas para reproducir su plataforma de prestidigitador y mago. El encuentro de la tecnología y el ilusionismo se abría al mundo como nunca antes. Véase su célebre *Viaje a la luna* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902) con un encuentro por partida doble: como asociación del aparato de filmación con insumos fantásticos y como intriga de fantasía científica servida por una puesta en escena espectacular y sorprendente en su momento.

Dicho todo lo anterior, cabe afirmar que no es una

Foto:
Jude Law en
eXistenZ



Fuente: IMDb



Fuente: Mubi

casualidad ni fruto del azar que los anuncios de construcción de multimundos se hayan multiplicado en los últimos tiempos y, de manera especial, desde que se constituye el rubro multiversos de Marvel, dentro del área empresarial universo cinematográfico de Marvel; y, por otra parte, el multiverso de DC, dentro del área del universo extendido de esa compañía (DCEU, en inglés). Y no es casual que una película como *Todo en todas partes al mismo tiempo* (*Everything Everywhere All at Once*, Daniel Kwan y Daniel Scheinert, 2022) se convierta en una muestra puntual de esa afluencia, aunque lo sea por fuera de las fábricas Marvel y DC y otras *majors*. En palabras de Alain Boillat: “La fábrica de sueños se ha convertido en fábrica de mundos, gobernada por principios de serialización, franquiciamiento (*franchising*) y comercialización (*merchandising*)” (Boillat, 2022, p. 8).

Boillat maneja el término de *worldbuilding* (‘construcción de mundos’) para aludir, justamente, a las aperturas que traen consigo los universos expandidos en las ficciones contemporáneas. Y no son solo los multiversos en el sentido en que están siendo prácticamente monopolizados por las casas que casi han patentado el término como propio; es también esa galería en expansión — como

Foto:
Bibi
Andersson
y Victor
Sjöström
en *Fresas
salvajes*

el gran universo físico — que se asocia de una u otra manera a los mundos paralelos o alternativos. En esa dinámica de ensanchamiento nos encontramos.

Universos paralelos

Más allá del asunto de la posible existencia de los universos paralelos, la ampliación tecnológica aporta, y cuánto, por una parte, con los instrumentos de audiovisualización (toda la revolución digital lo está poniendo en evidencia) y, por otra, con los estímulos para el vuelo de la imaginación. De manera puntual, la llamada cibercultura, creciente a medida que el universo cibernético y digital se extienden, establece lazos con estos desarrollos, con los que se asocian casi en su totalidad. Las contribuciones de la inteligencia artificial (IA) en este proceso son todavía inciertas, aunque potencialmente caudalosas. Ya existe la plataforma Omniverso y otras, de seguro, se irán sumando.

No vamos a explorar en este texto los multiversos de Marvel, DC y afines, sino apenas esbozarlos

brevemente. Otros lo harán con mayor detenimiento. Lo que aquí nos interesa es revisar un poco (muy poco) lo que el cine de antes hizo y lo que el de ahora está haciendo en el terreno de los universos paralelos de una manera más amplia, porque, así como la noción de multiverso no llegó con las empresas Marvel y DC, tampoco las creaciones cinematográficas han sido ajenas a la exposición de mundos paralelos. Y lo mismo con la literatura, abundante en la narración de espacios y tiempos diferenciados, coexistiendo al interior del cuento o la novela, mucho antes incluso del nacimiento del cine. Son profusos los ejemplos cinematográficos que se pueden exponer acerca del tema que provienen de fuentes literarias.

Por otra parte, y para hacerlo claro, podemos decir que la presencia en los relatos fílmicos de universos paralelos o simultáneos se encuentra tanto en aquellos que tienen una vocación popular como en los que apuntan a una audiencia diferenciada. No son iguales unos o los otros, a no ser en la incorporación de esas realidades simultáneas o superpuestas. El manejo



Fuente: IMDb

narrativo no es el mismo, como no lo es, por hacer una comparación, el de *Alicia en el país de las maravillas* (1865) de Lewis Carroll confrontado con el del *Ulises* (1920) de James Joyce, y ambos en su versión original escrita. No digo con ello que necesariamente haya un abismo diferencial entre una propuesta para el gran público y otra para uno “especializado”; sin embargo, por lo general, se advierten procedimientos narrativos más legibles en la primera que en la segunda, en la cual son usualmente más sofisticados o extraños.

Esa separación, la de los relatos cuyas fronteras entre los universos están más o menos definidas, es una tarea no fácil de establecer, porque siempre hay obras en las que una mínima “claridad divisoria” no excluye un cierto grado de sofisticación, para repetir el término antes utilizado. Véanse los casos de *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001), *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006) o de varias películas de Tim Burton.

A diferencia de otros textos que he escrito para estas páginas, este no pretende trazar un panorama histórico, sino uno bastante más acotado que menciona apenas algunos

Foto:
Los cinco mil dedos del Dr. T

títulos clásicos y otros del periodo de la modernidad fílmica, pero que se concentra, sobre todo, en ejemplos más recientes. Se desbordaría el espacio de pretender una cobertura cronológica extendida.

Unas pocas referencias al pasado

En la enorme cantidad de cintas clásicas que se dividen en universos paralelos, no es que se proponga la división en los términos claramente diferenciados de los últimos tiempos, pues son los mecanismos del sueño, del recuerdo o evocación, de la imaginación u otros los que suelen presidir la separación o escisión. La vanguardia fílmica, tanto la del periodo silente como otras posteriores, ha mostrado superposiciones y desdoblamientos temporales, como en *La carreta fantasma* (*Körkarlen*, Victor Sjöström, 1921), *Los misterios del castillo de Dé* (*Les Mystères du château de Dé*, Man Ray, 1929), *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, Luis Buñuel, 1929) o *Redes en el atardecer* (*Meshes of the Afternoon*, Maya Deren, 1943). En *Orfeo* (*Orphée*, 1950) y *El testamento de Orfeo* (*Le Testament d'Orphée ou ne me demandez pas pourquoi*, 1960), ambos de Jean Cocteau, donde el paso a través del espejo es la

transición hacia otro universo. Aunque de manera menos experimental, lo ha hecho el cine clásico industrial. Dos ejemplos: *El séptimo cielo* (*7th Heaven*, Frank Borzage, 1927) o *Sueño de amor eterno* (*Peter Ibbetson*, Henry Hathaway, 1935), en los que se trabaja en la alternancia de dos planos de realidad distintos y dos “tiempos” simultáneos.

En cambio, *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939), a veces, se usa para ilustrar la prehistoria de los multiversos en el cine. El paralelismo en este filme es peculiar, porque no hay alternancia narrativa, sino sucesión, ya que la acción se inicia en la granja familiar de Kansas en blanco y negro, para luego trasladarse al reino de Oz en color y, finalmente, volver a la granja en blanco y negro. Es una muestra sencilla, desde nuestros parámetros actuales, de universos diferenciados y, sin duda, también paralelos. Además, es vista a través de la separación del blanco y negro con el color, tan aplicados en la marcación de escisiones entre el presente y el pasado, el estado de vigilia y el sueño o el paso de imágenes documentales a las de ficción, entre otras.

Asimismo, los universos paralelos fueron constantes

en relatos fantásticos o en comedias musicales que tienen, no lo olvidemos, componentes fantásticos que habitualmente no se advierten como tales de manera suficiente. El solo hecho de que la acción sea cantada y bailada (aunque solo por partes) es ya un dato de naturaleza no realista, es decir, fantástica. Y, además, se superponen o confunden espacios distintos, como ocurre, por ejemplo, en *Sinfonía en París* (*An American in Paris*, 1951) o *Brigadoon* (1954), ambas de Vincente Minnelli. Esto es lo que prima en la tradición de Hollywood: la fantasía es la que alienta la existencia de universos paralelos. Una muestra atípica de universos divididos en Hollywood la encontramos en el filme fantástico *Los 5.000 dedos del Dr. T. T. (The 5000 Fingers of Dr. T. Roy Rowland, 1953)*.

De lo anterior, se exceptúa el dominio de la ciencia ficción, el cual se activa en los años cincuenta y en el que no está ausente la fantasía (todo lo contrario, es la que mayor peso tiene), pero en el que se manifiestan, como atributos propios, las coartadas científicas que no están presentes en los relatos fantásticos propiamente dichos, tales como *El mago de Oz*, los largometrajes de Disney, *Fantasia* (*Fantasia*, James Algar, Samuel Armstrong y Ford Beebe Jr., 1940) y *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske y Jack Kinney, 1951) o, para poner solo dos ejemplos de otros géneros, los melodramas románticos de universos separados de William Dieterle o los musicales de Minnelli.

Cabe precisar que, en los filmes de ciencia ficción alusivos a viajes al espacio exterior, los visitantes extraterrestres — antropomorfos u otros —, más que de universos paralelos (se viese o no se viese en la diégesis de las películas¹),

¹ La diégesis es una noción que alude al universo representado en una ficción, es decir, personajes, acciones, escenarios, diálogos, ruidos y música, en campo o fuera de campo visual. El relato y su tratamiento audiovisual constituyen la materia de la diégesis.

provenían de mundos lejanos o distantes, casi en consonancia con la divulgación popular (insisto, divulgación) del conocimiento científico de ese entonces, el cual podía hacer pensar en la existencia de planetas inaccesibles y de marcianos o venusinos que habitaban en ellos. Eso es, además, lo que primó en la que para muchos fue la década prodigiosa de la ciencia ficción en Hollywood, la de los años cincuenta, en que la idea del sistema planetario regido por el sol prácticamente acotaba los alcances de un universo mayor. Sin duda, la saga de *Viaje a las estrellas* (*Star Trek*) marcó un importante precedente en la televisión con la serie original de 1966; luego, con las nueve series derivadas, y, en una primera etapa, con seis largometrajes para el cine, entre 1979 y 1991. Igualmente, la serie fílmica *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas), iniciada en 1977, es otro hito en la exploración de universos ignotos. Uno y otro compiten en la paternidad o, al menos, en la precedencia del aluvión posterior.

El cine de autor europeo contribuyó desde esos mismos años cincuenta, y con parámetros muy distintos, a reconfigurar el orden de

la temporalidad narrativa, instalando dimensiones simultáneas y superpuestas, como en *8½* (1963) o *Julietta de los espíritus* (*Giulietta degli spiriti*, 1965), ambos de Federico Fellini; *Hiroshima, mi amor* (*Hiroshima, mon amour*, 1959), *Te amo, te amo* (*Je t'aime, je t'aime*, 1968) o *Providence* (1977), de Alain Resnais; *Cita en Bray* (*Rendez-vous à Bray*, André Delvaux, 1971); *Fresas salvajes* (*Smultronstället*, 1957) o *La hora del lobo* (*Vargtimmen*, 1968), de Ingmar Bergman; *Bella de día* (*Belle de jour*, 1967) o *El discreto encanto de la burguesía* (*Le Charme discret de la bourgeoisie*, 1972), de Luis Buñuel; *Celine y Julie van en barco* (*Céline et Julie vont en bateau*, Jacques Rivette, 1974); *El espejo* (*Zerkalo*, 1975) y *Stalker* (1979), de Andréi Tarkovsky; *Las tres coronas del marinero* (*Les Trois Couronnes du matelot*, 1983) o *Tres vidas y una sola muerte* (*Trois Vies et une seule mort*, 1996), de Raúl Ruiz. A esa vertiente, se suman numerosas películas de todas partes, con mayores o menores pretensiones, que abonan al reconocimiento, no siempre feliz por parte de las audiencias, de rupturas y saltos espacio-temporales que antes eran mucho menos expuestos.

Foto:
Matrix:
Revoluciones



Fuente: IMDb

Sin embargo, algo que caracteriza a esta amplia vertiente es que no está ligada temáticamente al influjo de la ciencia y la tecnología (salvo, parcialmente, en el caso de Resnais y de Tarkovsky, entre los autores señalados), sino a fuentes literarias, plásticas, fílmicas y otras. No es la ciencia, sino que son el arte y la imaginación, a través de desdoblamientos o rupturas imprevistas, quienes impulsan la partición o superposición de mundos en Fellini, Bergman, Buñuel o en el mismo Resnais —en *Hiroshima, mi amor*, *El año pasado en Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*, 1961), *Muriel* (*Muriel ou le Temps d'un retour*, 1963)— y en Tarkovsky —en *Andréi Rublev* (*Andrey Rubliov*, 1966), *El espejo*, *Nostalgia* (*Nostalghia*, 1983) y *El sacrificio* (*Offret*, 1986)—. Es decir, se activan separaciones de planos o niveles de realidad de manera arbitraria y sin que medien circunstancias o razones que proporcionen claves de carácter más o menos científico, ni siquiera razones o justificaciones argumentales. Precisamente, allí está una de las novedades —y aciertos— de esas películas: no explicar ni aclarar las causas de variaciones o saltos espacio-temporales.

En algunas películas de Resnais sí hay conexiones con la ciencia ficción. Por ejemplo, en *Te amo, te amo*, *Mi tío de América* (*Mon oncle d'Amérique*, 1980) o *La vida es una novela* (*La vie est un roman*, 1983). También en Tarkovsky, y de manera más pronunciada aún, en *La odisea del Solaris* (*Solyaris*, 1972) y en *Stalker*. Eso no se puede inferir de los otros realizadores citados. Con todo, y exceptuando las películas mencionadas de Resnais y Tarkovsky, esos títulos operan como una variante dentro de una tendencia, cuyas fuentes remiten a matrices literarias ajenas a la ciencia ficción (diversos autores, de James Joyce a Franz Kafka, la *nouveau roman* francesa) o a corrientes

estéticas (el surrealismo, el expresionismo), como también a la propia tradición del cine y, por cierto, a la imaginación de los cineastas.

Más cerca de los multiversos

En las vísperas de la revolución digital, empieza a reconstituirse el vínculo entre la imaginación y la tecnología. El establecimiento de las imágenes generadas por computadora (CGI) no significa un borrón y cuenta nueva de lo anterior, pero, sin duda, instala un arsenal de posibilidades con las que antes no se contaba. Por cierto, esto atañe directamente a la producción de las grandes empresas y muchísimo menos a un cine de presupuestos menos holgados y con pretensiones de autor. Por tanto, es en Hollywood y, luego, en algunas producciones extranjeras (Luc Besson, en Francia, por ejemplo) donde se cargan las baterías. Y aquí lo que vamos a comprobar es, por un lado, el dispendio de la nueva tecnología, capaz de crear universos fílmicos en un rango de variedad antes no factible. Pero, por otro, la acentuación del factor creativo, es decir, la imaginación recargada, como lo quería el título de la tercera entrega de *Matrix: Revoluciones* (*The Matrix Reloaded*. Lana Wachowsky y Lilly Wachowsky, 2003).

La creatividad no excluye, por cierto, a Hollywood, como todavía sostienen de manera simplista quienes ven a las *majors* como simples fábricas de espectáculos inflados o de relatos más o menos convencionales, con pocas excepciones. Inclusive, los mismos Martin Scorsese y Steven Spielberg no han sido muy clarividentes cuando se han referido a las producciones de Marvel y DC, lo que llama la atención en ellos, sobre todo en Spielberg, cuya obra está dominada por producciones de alto presupuesto y tecnología digital. Lo cierto es que en las producciones de Marvel y DC hay de todo: bueno, malo y feo. No es que la creatividad

esté ausente, y no lo está para nada en términos de abundancia, pero sí está restringida, en caso la observemos con un criterio cualitativo y estéticamente enriquecedor.

Además de estas grandes fábricas, que han visto decaer en taquilla algunos de sus *blockbusters* recientes, los universos paralelos se han expuesto en las últimas décadas en relatos de diverso alcance, desde algunos tan populares como la trilogía *Volver al futuro* (*Back to the Future*. Robert Zemeckis, 1985-1990), que marcó una época al renovar el motivo de la máquina del tiempo, que fue originado en la novela de H. G. Wells, hasta las sagas de *Harry Potter* (Chris Columbus, 2001-2002; Alfonso Cuarón, 2004; Mike Newell, 2005; David Yates, 2007-2011), *Las Crónicas de Narnia* (*The Chronicles of Narnia*. Andrew Adamson, 2005-2008; Michael Apted, 2010), *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*. Peter Jackson, 2001-2003). Incluyendo series fílmicas originadas en videojuegos como *Lara Croft* (*Lara Croft: Tomb Raider*. Simon West, 2001) o *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002). Igualmente, producciones de raíz fantacientífica, algunas de ellas renovadoras en términos de tecnología audiovisual y valiosas como propuestas estéticas, tales como *Terminator* (*The Terminator*. James Cameron, 1984) y sus continuaciones (y no digamos, ya más cerca, *Avatar* del mismo director en el 2009); *Desafío total* (*Total Recall*. Paul Verhoeven, 1990), *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*. Alex Proyas, 1998), entre otras.

Un gran filón contemporáneo de los universos paralelos se asocia a la realidad virtual, a la realidad aumentada y a la realidad mixta, es decir, la que pertenece al orbe informático. En el cine, si no el primero, fue un hito memorable la ya mencionada serie de *Matrix* (*The matrix*. Lana Wachowski y Lilly Wachowski, 1999-2021). En esta órbita virtual se sitúan relatos tan variados como *El hombre del jardín* (*The Lawnmower Man*, 1992) y *Asesino virtual* (*Virtuosity*, 1995), ambas de Brett Leonard;



Fuente: IMDb

Días extraños (*Strange Days*. Kathryn Bigelow, 1995); *Nivel 13* (*The Thirteenth Floor*. Josef Rusnak, 1999); la serie *Jumanji* (Joe Johnston, 1995; Jake Kasdan, 2017-2019; Lance Kawas, 2021); *Tron: el legado* (*Tron Legacy*. Joseph Kosinski, 2010); *El juego de Ender* (*Ender's Game*. Gavin Hood, 2013); *Zona 414* (*Zone 414*. Andrew Baird, 2021), *Free Guy. Tomando el control* (*Free Guy*. Shawn Levy, 2021); y tal vez la mejor de todas, junto con la serie *Matrix*, es *Ready Player One: comienza el juego* (*Ready Player One*. Steven Spielberg, 2018). Salvo estos títulos y algunos otros, como *Días extraños*, los resultados estéticos dejan que desear en un segmento que con seguridad tendrá amplios desarrollos venideros. A todas esas películas que despliegan mundos virtuales, se puede asociar al concepto de metaverso, entendido como un ecosistema virtual, tridimensional e interactivo. En estos casos, esa asociación es solo aproximativa, pues las dimensiones tridimensional o interactiva o no están presentes o no se equiparan con la dimensión virtual. Las que más se acercan a la noción de metaverso son *Tron: el*

Foto: *Stranger Things*

legado y, sobre todo, Ready Player One: comienza el juego.

A esos títulos se suman otros que no se sitúan propiamente en la esfera informática, pero que comparten rasgos temáticos y narrativos, como *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), *El único* (*The One*. James Wong, 2001), *Otra tierra* (*Another Earth*. Mike Cahill, 2011), *Coherence* (James Ward Byrkit, 2013), *8 minutos antes de morir* (*Source Code*. Duncan Jones, 2011) o *Cloud Atlas: la red invisible* (*Cloud Atlas*. Tom Tykwer, Lana Wachowsky y Lilly Wachowsky, 2012)

En mayor o menor medida, se encuentran en la órbita del *arthouse* *El camino de los sueños* (*Mulholland Drive*. David Lynch, 2001), *The Truman Show: una historia de vida* (*The Truman Show*. Peter Weir, 1998), *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Michel Gondry, 2004), *Holy Motors* (*Holy Motors*. Leos Carax, 2012), *El imaginario mundo del Dr. Parnassus* (*The Imaginarium of Doctor Parnassus*. Terry Gilliam, 2009), o *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999). Son títulos muy diferenciados unos de los otros y, en algunos casos, muy asociados con la línea autorial de los realizadores. Ninguno de ellos se suma a la corriente ni quiere aprovechar los beneficios o ventajas de lo que parece formar

el aire de los tiempos que corren. Son, por tanto, productos individualizados y reacios a incorporarse a categorías genéricas que, no obstante, comparten algunas características que los ubican dentro del rango de los universos paralelos².

Se expande, entonces, una cierta proliferación temática que no pertenece, en rigor, al orden de los multiversos, pero se asocia a ellos por poseer ciertos trazos concomitantes o coincidentes. Como si se tratara de un polo de atracción ineludible, la construcción de mundos alternativos está en la orden del día y se expande como lo hace, igualmente, el horizonte cibernético que está en el núcleo de esos desarrollos. Y, aunque nuestro texto está concentrado en el territorio cinematográfico, cualquier acercamiento que se quiera completo a esta temática no puede prescindir del espacio del cable y del *streaming*, sin los cuales cualquier

² *Hechizo del tiempo* (*Groundhog Day*), de Harold Ramis, no es una cinta *arthouse*, pero elabora un mecanismo temporal que tiene puntos de coincidencia con algunos de los títulos anotados.

Fuente: IMDb



Foto:
Christopher
Lloyd y
Michael
J. Fox en
*Volver al
futuro*

panorama que se ofrezca, limitado a la producción hecha originalmente para las salas de cine, resulta insuficiente. Además, desde la aparición de la serie original televisiva de *Viaje a las estrellas* en los sesenta, se estableció un lazo, hasta ese entonces inexistente y que poco a poco se fue consolidando, entre el cine y la televisión, a partir de las fantasías de astronaves y dimensiones siderales.

Una breve mención a algunas de las más representativas series no cinematográficas no puede excluir a *Stranger Things* (Matt Duffer y Ross Duffer, 2016-2022, Netflix), *Counterpart* (Justin Marks, 2017-2019, Prime), *Al límite* (*Fringe*, J. J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci, 2008-2013, Max), *Miles del mañana* (*Miles of Tomorrowland*, Sascha Paladino, 2015-2018, Disney), *Doctor Who* (Sydney Newman, 2005-2022, Disney), *Dark* (Baranbo Odar y Jantje Friese, 2017-2020, Netflix), *WandaVision* (Jac Schaeffer, 2021, Marvel/Disney) o la japonesa *Alice in Borderland* (*Imawa no Kuni no Arisu*, Haro aso, 2020, Netflix).

En el umbral de los multiversos

Los filmes de Marvel Cinematic Multiverse y los del DCU, que reemplaza al universo extendido de la DC y que prefiguran lo que se viene en los próximos tiempos, están dando las señales de lo que

es un proceso en construcción. No es que los multiversos estén ya consolidados. Lo están parcialmente en las experiencias realizadas en los últimos años, pero lo están más aún en los planes, en los programas anticipados. Lo que se ha visto es solo un anticipo, como lo es también en el caso de personajes que cuestionan la noción tradicionalmente impuesta del héroe-protagonista, como el Joker. En este caso, ya está instalada, sobre todo en Marvel, la idea del *crossover* que se manifiesta en la combinación de personajes e historias de origen diverso, la suma de superhéroes y superheroínas, y las líneas de acción simultáneas, finalmente, convergentes. Esa a partir de este ensamblaje combinatorio que se van perfilando los que asoman como precedentes del orden de los multiversos que se anuncian. Es de esperar que prospere así una diversificación de universos alternativos, desdoblamiento de los personajes y, evidentemente, una mayor complejidad del tejido narrativo y audiovisual. Suena a que serán las series, por razones de amplitud y duración, las que se verán favorecidas dentro de ese esquema, pero es de prever que no se va a descuidar el flanco de las salas de cine, que siguen siendo la puerta de entrada, en el terreno del espectáculo, de los grandes *blockbusters*.

Algunos de los primeros pasos en los años recientes los encontramos en las

producciones de Marvel/Disney, como *Ant-Man: el hombre hormiga* (*Ant-Man*, Peyton Reed, 2015), *Doctor Strange. Hechicero supremo* (*Doctor Strange*, Scott Derrickson, 2016) y *Spider-Man: lejos de casa* (*Spider-Man: Far from Home*, Jon Watts, 2019). Luego, con mayor desarrollo, en *Spider-Man: sin camino a casa* (*Spider-Man: No Way Home*, Jon Watts, 2021), *Shang Chi y la leyenda de los diez anillos* (*Shang Chi and the Legend of the Ten Rings*, Destin Daniel Cretton, 2021) y *Doctor Strange en el multiverso de la locura* (*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, Sam Raimi, 2022), los cuales pertenecen a la etapa actual, iniciada en el 2021 y proyectada hasta el 2027, y conocida como la saga del multiverso.

Por el lado de DC/Warner, hay un cierto desajuste con relación a su competidora Marvel, pues no se ha avanzado en el mismo ritmo en la aproximación a los multiversos. Veamos algunos de los títulos más destacados de los últimos años: *Liga de la justicia* (*Justice League*, Zack Snyder, 2017), *¡Shazam!* (2019) y *¡Shazam!: la furia de los dioses* (*¡Shazam! Fury of the Gods*, 2023), ambas de David Sandberg; *Flash* (*The Flash*, Andy Muschietti, 2023) y *Aquaman y el reino perdido* (*Aquaman and the Lost Kingdom*, James Wan, 2023). Entre ellos, quien más se aproxima a la construcción de un multiverso es *Flash*.

El largo de animación de Marvel, *Spider-Man: un nuevo universo* (*Spider-Man: Into the Spider Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman, 2018), así como *Todo en todas partes al mismo tiempo*,

que no pertenece ni a Marvel ni a DC, son las propuestas hasta hoy más inmersivas en el terreno de los multiversos entre lo más conocido. Lo que indica que no solo las dos compañías fuertes en el terreno de la industria de las historietas y del audiovisual monopolizan este dominio fantástico, sino que, con seguridad, veremos competidores, ya sea provenientes de la gran industria como de emprendimientos de mediana dimensión.

Apéndice: los bucles temporales de Christopher Nolan

No es que el Óscar concedido en varios rubros a *Oppenheimer* (Christopher Nolan, 2023) motive la inclusión de Christopher Nolan en este apartado final, pues lo hubiésemos hecho de todas maneras, incluso si la cinta ganadora en siete categorías en el Óscar 2024, no las hubiese obtenido. Porque, sin duda, Nolan es, entre los realizadores contemporáneos que cuentan con una propuesta propia, quien se ha acercado de manera más constante a la temática de los universos alternativos, a partir de diversas fuentes, con un soporte parcial de la ciencia ficción, pero con un conocimiento claro de las leyes de la física y de la teoría de la relatividad, lo que no se puede decir de todos los que abordan los terrenos de las fantasías científicas.

Cineasta constructor y racionalista, con una cierta pretensión “quirúrgica” en la elaboración del relato, Nolan intenta componer un orden propio dentro del aparente desorden narrativo. Tanto en las películas de ciencia ficción, que en su caso suelen ser muy atípicas —*El origen* (*Inception*, 2010), *Interstellar* (*Interstellar*, 2014) y *Tenet* (2020)—, como en otras, activa planos temporales entrecruzados (*El seguidor* [*Following*, 1998]), simultáneos (*Dunkerque* [*Dunkirk*, 2017]) o invertidos

(*Amnesia* [*Memento*, 2000]), que comienza por el final y termina en el comienzo de la historia narrada. Sus únicas películas narradas en orden cronológico son *Insomnia* (2002) y *Batman inicia* (*Batman Begins*, 2005). *El gran truco* (*The Prestige*, 2006) alterna dos líneas temporales que se entrelazan y, al igual que en *Amnesia*, el pasado se percibe como ilusorio y falaz.

El origen es la más compleja y alambicada en la obra de Nolan, pues juega con tres niveles de temporalidad. Dos de ellos, el sueño y el sueño dentro del sueño, avanzan con mayor rapidez —y más el segundo que el primero—, mientras que el estado de vigilia es, comparativamente, más lento que los otros dos. Un mecanismo que, de otra forma, se repite en *Dunkerque*, aunque aquí no hay sueño de por medio, sino tres bloques de duraciones (una hora, un día y una semana) y cadencias rítmicas distintas, en tres escenarios (tierra, mar y aire) que modulan diferentes velocidades temporales. En *Interstellar* se expone no una simultaneidad, sino una desconexión entre el tiempo de viaje de los tripulantes de la nave espacial y el desarrollo temporal que experimentan quienes están en la Tierra. *Interstellar* posee, además, un lado muy genuinamente sentimental, inédito en la obra de Nolan. En *Tenet*, la construcción es “en tobogán”, hacia delante y hacia atrás en el tiempo.

No estamos ante un multiverso, pero sí ante temporalidades divergentes, en los mismos o en otros escenarios. Desde sus primeras películas (*Following*, *Amnesia*, *Insomnia*), se preanuncia el desarrollo posterior de su obra, de construcción fragmentada y con personajes igualmente fragmentados. Esa fragmentación que podemos ver, incluso en la trilogía de Batman —*Batman inicia* (*Batman Begins*, 2005), *Batman: el caballero*

de la noche (*The Dark Knight*, 2008) y *Batman: el caballero de la noche asciende* (*The Dark Knight Rises*, 2012)— y que, sin las complejidades narrativas de *El origen*, *Tenet* y otras, propone, como nunca se ha hecho de la misma forma con respecto al personaje creado por Bob Kane y Bill Finger, una tensión de dualidades y desdoblamientos constantes.

Oppenheimer no alterna los tiempos como en algunas de sus películas precedentes, pero no es lineal en el desarrollo de los cuarenta años de vida del personaje ni de su entorno. Además, intensifica por momentos (especialmente, los que son culminantes en el relato) la duración, lo que aporta densidad temporal y, ciertamente, dramática y espectacular³.

Se puede cuestionar, más que la ambición, el exceso en que a veces incurre Nolan en las vueltas de tuerca que afectan, por ejemplo, a *El origen* y a *Tenet*, pero no a la amplitud del alcance de sus mecanismos y bucles narrativos, a su enorme capacidad visual y a su horizonte fabulatorio. Igual que en el asunto de los multiversos, la obra de Nolan es un *work in progress* y queda por ver lo que viene por delante para poder hacer una evaluación más justa. ○

Referencias:

Boillat, A. (2022). *Cinema as a worldbuilding machine in the digital era: essay on multiverse films and TV series*. John Libbey Publishing Ltd.

³ No es casual que Nolan haya escogido y llevado a cabo un proyecto como *Oppenheimer*, un biopic con un sólido sustento científico y sobre un asunto crucial en la historia del siglo xx. Incluso, desde una cierta perspectiva, casi podríamos conceptualarla como una película de ciencia-ficción, poniendo entre paréntesis los hechos históricos consignados. Es decir, como si *Oppenheimer* hubiese sido el inventor de un arma destructora que solo existe en la realidad fílmica.



TODOS LOS UNIVERSOS

en todas partes
al mismo
tiempo

Foto: Stephanie Hsu, Ke Huy Quan, Michelle Yeoh y James Hong en *Todo en todas partes al mismo tiempo* / Fuente: IMDb



A mediados del 2022, a propósito de la película *Todo en todas partes al mismo tiempo*, los conductores del podcast de cine *Páginas Indiscretas* conversaron sobre la representación de los multiversos en películas y, en general, sobre los universos múltiples en la ficción¹. A continuación, una versión editada de lo que fue aquel diálogo.

★ RICARDO BEDOYA Y JOSÉ CARLOS CABREJO

¹El episodio se lanzó el 4 de julio del 2022 y se llamó "Sobre multiversos, gemelos y patrones".

José Carlos Cabrejo: Creo que podemos empezar hablando de la película *Todo en todas partes al mismo tiempo* (*Everything Everywhere All at Once*, 2022), una cinta de los Daniels (Daniel Kwan y Daniel Scheinert). Es singular en el sentido de que trabaja la idea del multiverso, una que en los últimos tiempos hemos visto tan representada en las películas de Marvel. *Todo en todas partes al mismo tiempo*, lógicamente, se aleja de esta dimensión relacionada a los superhéroes para hablar de relaciones familiares. Es lo que se muestra: una familia de origen chino asentada en Estados Unidos y, entre los miembros de esta, van surgiendo algunas tensiones que tienen que ver con la no aceptación de aquello que se puede considerar diferente. Por ejemplo, vemos al personaje de Michelle Yeoh y a su hija, a quien le presenta a su pareja, pero hay cierta incompreensión por parte de ella debido a la naturaleza de esa relación. Piensa, por supuesto, que otros miembros de la familia también pueden rechazar este vínculo sentimental. El asunto es que en esta historia se va plasmando la idea del multiverso, que se trabaja de varias formas: vemos que los personajes transitan de un mundo a otro y, en cada uno de estos, se muestran con características distintas, tienen otras identidades, otras formas de ser. Toda la narración es bastante dinámica. El movimiento de cámara tiene mucha agilidad para mostrar estos tránsitos y viajes en el tiempo.

A su vez, esta idea de viajes entre dimensiones, en las que podemos ser distintos, también tiene que ver con una óptica metacinematográfica. Está relacionada con estas imágenes granuladas que nos remiten a cómo, normalmente, veíamos las viejas películas y que, bajo esa óptica, en efecto, lo que vemos son referencias, guiños a otras películas como *2001: odisea del espacio* (2001: *A Space Odisey*, 1968) de Stanley Kubrick o *Con ánimo de amar* (*Fa yeung nin wa*, 2000) de Wong Kar-wai. Entonces, en estos viajes es que podemos ver a los personajes actuando como aquellos que aparecieron en estas películas o, incluso, en la posición de un espectador de cine. La idea de multiverso, asimismo, está sujeta a una multiplicidad de registros visuales. En algunos pasajes de mundos paralelos, los personajes pueden convertirse en rocas o, de pronto, lo que podemos mirar es una obsesión visual, lo que yo llamaría “chucherías”, varios tipos de objetos cotidianos: la figura del *donut* que tiene que ver con tránsitos a mundos paralelos, el ojo de oso de peluche que aparece en la frente de un personaje, los gatos blancos y decorativos que mueven el brazo sin parar en algunos restaurantes. También están estas secuencias animadas que parecen trazos de dibujo en papel, que es un rasgo que me hizo recordar algunas películas del realizador japonés Nobuhiko Obayashi, como *House* (*Hausu*, 1977) o, la última que hizo, *Laberinto de cine* (*Labyrinth of Cinema*, 2019). Es un cineasta que ha mostrado en su obra una preocupación

por los viajes en el tiempo y la idea de trabajar una imagen mutante, que tiene que ver con las posibilidades de la animación. Obayashi, además, es un director que tiene la idea de calar o influir en el espectador. En el caso de su última obra, desde lo antibélico y la búsqueda de la paz.

La película de los Daniels, haciendo un paralelo, busca crear una cierta idea de empatía, de identificarse con aquel que es diferente a nosotros, que tiene otra visión del mundo. La idea de multiverso se trabaja en ese sentido: ponernos en la posición del otro. A pesar de que hay imágenes y secuencias muy entretenidas, insólitas e inesperadas, el final se encuentra en una frontera con los textos de autoayuda. La idea de dejarnos una lección de vida se trabaja de una forma mecánica y reiterativa. Esa gracia y ese encanto que vi al comienzo se va diluyendo. Evidentemente, no estoy diciendo que sea una mala película, pero no comparto el mismo entusiasmo que otras personas sienten por *Todo en todas partes al mismo tiempo*.

Ricardo Bedoya: Creo que lo que hace la película es juntar dos imaginarios o formas de representación de lo asiático-americano que se han visto en los últimos tiempos en películas como *El adiós* (*The Farewell*. Lulu Wang, 2019) o, incluso, *Minari* (Lee Isaac Chung, 2020), que es una familia coreana en Estados Unidos. Es un poco apostar al drama de tensiones familiares y ubicarla, en primer lugar, en la cotidianeidad y luego en relación a esos objetos que son “chucherías” —como dices—, pero que, de alguna manera, van encarnando ciertas visiones populares de lo doméstico en un encuentro de culturas. Luego, por supuesto, todo lo que es el imaginario de los superhéroes. Es la cotidianeidad en el supuesto de estar en un multiverso donde tienes poderes que nunca soñaste tener. Entonces, claro, la originalidad de la película está un poco ahí, en ese constante paso de un nivel de realidad a otro, de un universo a otro. El problema es que es una originalidad de mecha corta, pues creo que se agota a la hora de la proyección. Comienzas a sentir que el paso de una dimensión a otra comienza a hacerse mecánico, a hacerse previsible. Siempre hay algún chiste o referencia, algún elemento que llama la atención, pero creo que es superficial. Siento que la película es más una construcción sobre papel que el resultado de una puesta en escena sólida. Es como un chiste que funciona muy bien por escrito, pero una vez que está siendo dicho resulta alargado, mecánico en su desarrollo y se desgasta en el camino.

Eso que dices sobre el final y la autoayuda es verdad: la película deja a un lado la fantasía absoluta y delirante y opta por otra vía. Ahora, tiene cosas graciosas como, por ejemplo, encontrar a Jamie Lee Curtis interpretando a este personaje esperpéntico de funcionaria tributaria y de villana.



Fuente: IMDb

JCC: Además, muy distinto a lo que solemos ver en sus películas, es otro registro. Es algo que me sorprendió de la película.

RB: Claro, no olvidemos que en los años setenta era la estrella de *Halloween* (John Carpenter, 1978), de películas con John Landis y otras. Por supuesto, hija de dos actores míticos, Tony Curtis y Janet Leigh, nada menos. Ella todavía encarnaba ese entronque con ese Hollywood que había desaparecido, así como sus padres fueron la encarnación de la pareja bella y célebre de los años cincuenta. Claro, aquí hace un papel totalmente desafortunado contra lo que es su imagen. Por ahí, he leído comentarios que comparan a esta película con *Tiempos violentos* (*Pulp Fiction*, 1994) de Tarantino y la verdad es que no veo por dónde, porque Tarantino, en cada cambio de tiempo, va creando y desarrollando un poder narrativo y de dirección de actores y de originalidad en las situaciones que no tienen nada que ver con *Todo en todas partes al mismo tiempo*. Me parece una cinta que es como un juego entusiasta y adolescente.

JCC: Creo que la película pierde cuando trata de tomarse muy en serio. Al comienzo uno siente eso, porque tiene un espíritu más lúdico, como los tránsitos en el tiempo que son acompañados por escenas de acción y, además, usan estos objetos cotidianos como si fueran propios de películas de artes marciales.

RB: Son esos objetos de la cultura popular que están totalmente integrados y los vemos en mil películas e, incluso, en documentales. Por ejemplo, el gato del brazo es casi un personaje central en las películas de Chris Marker, en sus ensayos como *Sin sol* (*Sans soleil*, 1983), y esta película sobre los gatos dibujados en París, llamada *Les Chats Perchés* (2004). Era un fanático de los gatos y había una gran atracción por este tipo de representaciones. Claro, forma parte de esa cultura popular que, vista por extranjeros, se potencia porque parece algo exótico.

JCC: Es muy interesante lo que mencionas de Tarantino, porque uno ve una película como *Tiempos violentos* y hay un aspecto lúdico, dado que juega con el tiempo, pero hay ciertos detalles que le dan una fuerza particular a Tarantino y a sus mejores momentos. No solo los diálogos que pueden ser buenos y que, curiosamente, también giran sobre lo cotidiano y trivial, sino también la manera en cómo están dichos. Ello es muy notorio, por ejemplo, en *Bastardos sin gloria* (*Inglorious Basterds*, 2009), cuando vemos a Hans Landa atento a cómo hablan los infiltrados en la sala de cine para masacrar nazis. Es esa dimensión auditiva en el cine de Tarantino y, por supuesto, su interés por el tiempo y jugar con él, lo que le da fuerza a su cine, sin necesidad de querer ser trascendente o dejar una lección de vida.

Foto:
Cuerpos
invadidos

RB: Además, los giros de Tarantino son siempre sorprendentes. No solamente reimpulsan el relato, sino que te descolocan y te enfrentan a una nueva situación y faceta del personaje. Eso lo ves en *Tiempos violentos*, pero también en *Perros del depósito* (*Reservoir Dogs*, 1992) o en *Jackie Brown* (1997). Es otra cosa. En *Todo en todas partes al mismo tiempo*, tú sientes que todo está programado: cada paso de un universo a otro está dibujado con regla y con escuadra.

JCC: El cierre de esta película es digno de una nominación al Óscar. Ojo, que no lo digo en el buen sentido de la palabra; es decir, tiene unas características que pueden servirle para que sea muy tomada en serio, pero siento que eso le quita frescura, espontaneidad, soltura.

Lynch, Hitchcock y otros mundos paralelos

JCC: Por supuesto que, en el cine, podemos encontrar otras posibilidades interesantes sobre cierta idea algo próxima al multiverso. Recuerdo algunas películas de David Lynch, como *Lost Highway* (1997) o *Inland Empire* (2006). En *Lost Highway*, tenemos al personaje de Fred Madison que, en algún punto del relato, de pronto, se convierte, muta. Se visualiza una metamorfosis en la que se convierte en un chico joven y aparece casi en un mundo paralelo en el que el personaje que vimos originalmente ahora es otro. El cineasta, además, recoge esta idea de las duplicidades hitchcockianas: la mujer morocha y la rubia. Entonces, te crea este sentido de lo laberíntico, que también se ve de forma fascinante en *Inland Empire*. Me gustaría volver a verla, porque algunos de los rasgos de lo que podemos entender por

multiverso en la ficción cinematográfica (más allá del origen físico del término), en estos casos, son sumamente interesantes.

RB: Es la mujer polaca y la mujer de Hollywood, ¿no? Y ahí se van mezclando y pasando de una dimensión a la otra: es un vértigo el que te crea la película. Así como en la película *Vértigo* (1958) de Hitchcock, donde también se plantea, de alguna manera, esa idea, ese paso de un mundo a otro. Esos viajes mentales son cambios en los que transitas de un estado de ánimo a otro. Ello cambia el tratamiento de una película. Es algo que puedes encontrar en las primeras décadas del cine. Por ejemplo, en *Sherlock Jr.* (1924), una película famosa de Buster Keaton sobre un proyeccionista que se queda dormido y, de pronto, entra en una película, el personaje va saltando entre tiempos y espacios distintos en alrededor de un minuto y medio, y es formidable.

Creo que ese paso de un universo a otro fue muy cinematográfico desde el inicio, porque era, de alguna manera, la encarnación de aquello que podría ser el cine: justamente poner al espectador frente a espacios y tiempos diversos que pasaban como un vértigo, como una avalancha gracias a ese recurso típicamente cinematográfico que es el montaje. Luego, otras películas, como las de Jean Cocteau o el mismo Luis Buñuel. Por ejemplo, *El perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1929) en el que, de pronto, estamos en el universo de París y, de repente, en otro en que no sabemos dónde estamos, porque vemos por un balcón las calles parisinas, pero se

Foto:
Harvey Keitel
y Quentin
Tarantino
en *Tiempos
violentos*





abre una puerta y se sale a la costa del mar. Hay un mundo muy particular que se despliega, duplica y multiplica. En *Orfeo (Orphée)*. 1950 de Cocteau, el paso al otro lado del espejo es un paso al universo de la muerte, la idea de ir al infierno y pasar de la realidad de lo cotidiano a un mundo fantástico, como en *El mago de Oz (The Wizard of Oz)*. Victor Fleming y King Vidor, 1939), por supuesto, y en *2001: odisea del espacio*, donde el viaje psicodélico del astronauta es el viaje hacia el infinito por varios universos que están más allá del dominio humano.

Y por no mencionar algunos títulos de Christopher Nolan, *El origen (Inception)*, 2010 o *Interstellar (Interstellar)*, 2014, en los que también estamos constantemente pasando entre universos. Lo que pasa es que no se plantean necesariamente estas películas como cintas construidas en torno al viaje por los multiversos al estilo de *Doctor Strange (Scott Derrickson)*, 2016 o *Todo en todas partes al mismo tiempo*. Están planteadas de otra manera, pero, en realidad, dramatizan la idea de la posibilidad de moverte en territorios paralelos que existen independientemente de tu voluntad.

JCC: Lo que mencionas sobre *Sherlock Jr.* es muy interesante, por que es reflejar la relación que tenemos con la pantalla, pero a la vez sobre la fantasía de lo inmersivo. Al final de eso, ves la película y la vives de tal forma que estás “dentro de ella”. Hay todo este juego de proyecciones y de ilusiones que tienen que ver con la idea de la propia

condición cinematográfica y cómo este juego de personajes, que transitan hacia el mundo de la pantalla, después se ha replicado en tantas películas. Está el caso famoso de *La rosa púrpura de El Cairo (The Purple Rose of Cairo)*. Woody Allen, 1985), donde vemos al personaje de Mia Farrow que interactúa con el personaje de la película que está viendo, o *El último gran héroe (Last Action Hero)*. 1993 de John McTiernan con Arnold Schwarzenegger. Está la idea del niño que ve la película y se introduce en este mundo de fantasía que, a su vez, es un recorrido por los géneros, por las distintas formas en que se cuentan las películas. También recuerdo un título como *Shocker (1989)* de Wes Craven, que tiene una secuencia fantástica: cuando uno de los personajes se pelea con el villano que tiene la capacidad de trasladarse a través de la electricidad, estos luchan dentro de la pantalla de un televisor y van desplazándose por escenarios, películas y series distintas. Son muy interesantes estas cintas que tratan, de alguna manera, de reflejar esta fantasía del espectador con la pantalla.

El asunto que mencionabas de *Vértigo* también es interesante, porque creo que, tanto en esta película como en algunas de David Lynch, esta idea del mundo paralelo se acerca a la ilusión visual de la cinta de Moebius, que parece tener dos lados, pero solo tiene realmente uno. Eso es muy atractivo en *Vértigo*, pues tenemos al personaje de Scottie que está obsesionado, se enamora de Madeleine (quien se supone

Foto:
Sherlock Jr.

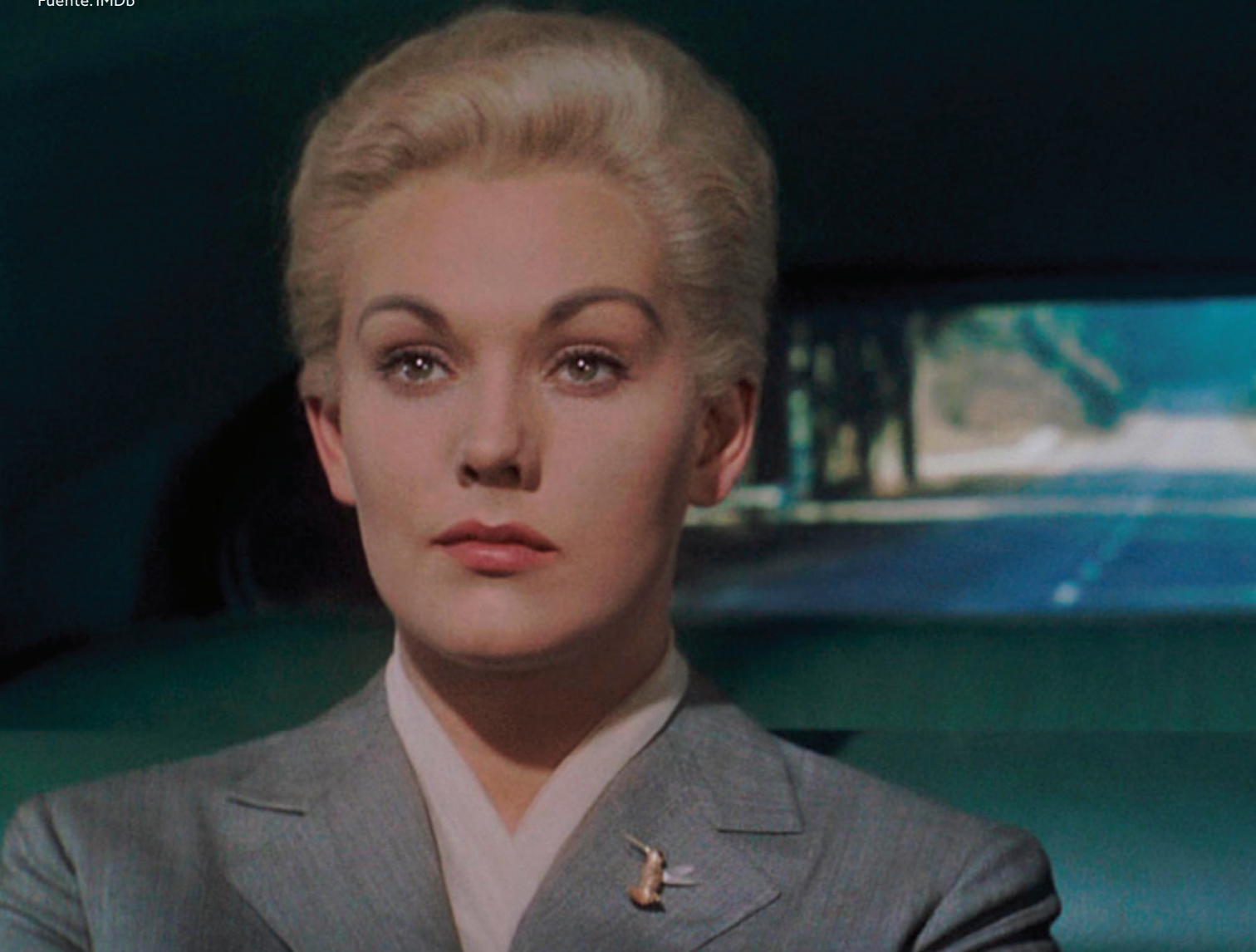


Foto:
James Stewart
y Kim Novak
en *Vértigo*

muere a la mitad del relato) y se encuentra con Judy, a quien halla físicamente idéntica a ella. Jugando con la cinta de Moebius, vemos que él no sabe que en realidad son la misma mujer, solo que con apariencias o con disfraces distintos. Así, Hitchcock hace estos juegos fascinantes no solo con la música, sino también con las luces y los colores. Esta suerte de reencuentro con Madeleine, a través de Judy, pasa por esta visualidad que parece espectral, en tonos verdes, que es el color de la fantasía de Scottie en el filme. El desenfoco crea un clima fantasmagórico en el “reencuentro” del protagonista con Madeleine. Por supuesto, en el caso de David Lynch existe esta idea del hombre maduro (el saxofonista en *Lost Highway*), que es a la vez el joven mecánico, y la esposa que en apariencia tiene dos identidades, rubia y morocha. La complejidad de esta película de los noventa es que parece sugerir que, en cada caso, estamos ante las dos caras de una misma moneda, de un mismo ser, por medio de tránsitos enigmáticos de espacio y tiempo.

Otros viajes, tránsitos y desplazamientos

JCC: Podríamos reflexionar también sobre otras películas. Qué pasa, por ejemplo, con *El año pasado en Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*. 1961) de Alan Resnais. Allí también hay esta idea de volver a vivir ciertos hechos una y otra vez de distintas formas.

RB: Y *Te amo, te amo* (*Je t'aime, je t'aime*. 1968), también de Resnais, en donde un personaje está perdido y atrapado en el tiempo y vuelve una y otra vez a lo mismo, y no se sabe en qué universo se encuentra realmente. Ahora, en Resnais, esa idea de la posibilidad de los tiempos alternativos y un espacio paralelo siempre está presente, sobre todo en la primera parte de su obra.

JCC: Está presente también en *Celine y Julie van en barco* (*Céline et Julie vont en bateau*, 1974) de Jacques Rivette, con la idea del tránsito en referencia a lo psicodélico, con estos personajes femeninos que toman pastillas y se van trasladando a otros mundos. También hay, a propósito de ello, un juego metacineamatográfico.



Estamos hablando de propuestas que, de alguna manera, tienen que ver con lo que estábamos hablando al inicio, pero, por supuesto, trabajado de una manera mucho más atractiva y memorable.


RB: Sí, pues. El cine siempre ha privilegiado a estas posibilidades del viaje. Hay un autor que ha trabajado estos temas bien interesantes, los juegos mentales, que es Thomas Elsaesser, quien murió hace muy poco, en el 2019. Ha escrito artículos que hablan sobre estas películas que, de alguna forma, ponen en escena una lógica no lineal, que es la que tenemos en estos tiempos de multitareas, razonamientos paralelos e hipertextos. Él dice que esta sensibilidad, este modo de ver la vida, se expresa en estas películas. Habla mucho de las cintas de Nolan, Lynch, entre otros. Es bien interesante su obra. Además, era un crítico magnífico y tiene un texto clásico sobre el melodrama. Creo que en la última etapa de su vida se dedicó a trabajar el tema de estas películas hipertextuales.

JCC: Me acuerdo también de Cronenberg, en cuya obra se trabajan mundos paralelos de modo interesantísimo, como, por ejemplo, en los

videojuegos de *eXistenZ* (1999). Es remarcable ver cómo siempre el cineasta asocia ese “otro” mundo a lo corporal, con esos *joysticks* compuestos de organicidad animal.

RB: Claro, mandos de videojuego que parecen intestinos y tienen la textura de los tejidos orgánicos.

JCC: Así es y, por supuesto, en *Cuerpos invadidos* (*Videodrome*, 1983) está la idea de ingresar a la imagen televisiva como desplazamiento hacia un mundo de deseos extremos y sadomasoquismo. Creo que también hay este carácter reflexivo, de pensar en cómo entendemos o definimos nuestra relación con la pantalla en general. *Cuerpos invadidos*, por supuesto, posee un carácter visionario, porque la relación del personaje de James Woods con el de Debbie Harry, la mujer que tiene al frente en el televisor, es de algún modo premonitoria de nuestros tiempos. Las posibilidades contemporáneas de expresión de lo sexual en pantallas y dispositivos ya estaban presentes hace décadas en ficciones de Cronenberg. ○



Conversamos con el autor de un libro esencial para comprender la presencia de multiversos en las películas y series contemporáneas: *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV Series*. ¿Qué es una película multiverso? ¿De qué manera se conecta con la sensibilidad de la cibercultura? ¿Cómo pueden asociarse en estos tiempos con las problemáticas de la inteligencia artificial? Esas son algunas de las interrogantes que se responden en la entrevista.

★ JOSÉ CARLOS CABREJO

A man with dark hair and a beard, wearing a light blue robe, is sitting cross-legged on a stone floor. He is looking to the left. The background is dark with glowing particles and light filtering through a lattice pattern. The text is overlaid on the image.

**El multiverso
en la era digital:
una entrevista a
ALAIN
BOILLAT**

Foto: Tilda Swinton y Benedict Cumberbatch en *Doctor Strange* / Fuente: IMDb

demás de ser profesor del Departamento de Historia del Cine y Estética de la Facultad de Artes de la Universidad de Lausana (en la que fue decano entre el 2015 y el 2018), el suizo Alain Boillat ha mostrado sus intereses teóricos en el cine, entre otras publicaciones, a través de libros como *En cas de malheur, de Simenon à Autant-Lara. Essai de génétique scénaristique* (2020) o *Alain Tanner. 50 ans de cinéma d'auteur* (2023). En el caso de otro libro suyo, como *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV Series* (2022), Boillat aborda diversos conceptos que ayudan a entender los diferentes mundos creados para el desarrollo de las tramas de una amplia cantidad de producciones cinematográficas, en las que, principalmente, el CGI y las prácticas transmedia juegan un papel clave.

Para entender la forma en que la coexistencia de múltiples realidades influye y afecta la narrativa, el estilo visual, la combinación de géneros, entre otros aspectos cinematográficos, el autor plantea un término clave: *worldbuilding machines*. Este engloba dispositivos, a menudo tecnológicos o fantásticos en su naturaleza, que son empleados por personajes para construir o explorar otros universos. Tales dispositivos modifican las leyes del mundo dentro de la ficción; por ejemplo, las máquinas del tiempo o ciertos portales del espacio. Las “máquinas de construcción de mundos” pueden transportar seres ficticiales a realidades o líneas de tiempo paralelas o a universos creados “desde cero”.

De esa forma, Boillat, a partir de su perspectiva del multiverso, propone una tipología de “otros mundos”, en total siete. Si bien los dos primeros tipos de mundo no forman parte de manera íntegra en la categoría de multiverso, el autor señala que comparten características que merecen ser señaladas en relación al concepto como tal. Esta tipología abarca los mundos distantes, alcanzados a través de medios, tales como la teletransportación o las naves espaciales. Así, los personajes se encuentran ante el descubrimiento de un nuevo y lejano entorno físico. Del mismo modo, hallamos los mundos artificiales, que se presentan como físicos pero que, en retrospectiva, resultan ser falsos de un modo u otro. Si en el primer tipo encajan los viajes interplanetarios de películas de la saga de *La guerra de las galaxias*, en el segundo tenemos el caso del pequeño pueblo de *The Truman Show* (1998), que funciona como un set de *reality show* sin que el protagonista interpretado por Jim Carrey lo sepa.

También están los mundos sobrenaturales y los mundos mentales. Si los primeros están habitados por seres fantasmales o criaturas místicas, los segundos distorsionan la realidad por influencia de la alucinación, el sueño o la fantasía de un personaje. Por otro lado, los mundos alternos (de la historia) exploran diferentes opciones de tramas alternativas que pueden surgir de una bifurcación en la historia principal, como se puede apreciar en el filme *Corre, Lola, corre (Lola rennt)*. Tom Tykwer, 1998). A lo largo de la película, la protagonista se enfrenta a decisiones cruciales que lúdicamente van generando líneas narrativas diferentes y alternativas.

LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS DE LAS PELÍCULAS DE SUPERHÉROES ES, PRINCIPALMENTE, EL RESULTADO DE UN DESPLAZAMIENTO EN LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA DE LAS PRÁCTICAS DE CROSSOVER DE LA PUBLICACIÓN DE CÓMICS, CUYO ATRACTIVO SURGIÓ EN LA ERA DE LAS FRANQUICIAS. EN LOS AÑOS SESENTA Y SETENTA, LA MULTIPLICACIÓN DE MUNDOS Y FIGURAS SUPERHEROICAS QUE CIRCULABAN ENTRE ESTOS MUNDOS ESTABA MÁS EN LÍNEA CON EL MOVIMIENTO DE LA CONTRACULTURA. HABLAMOS ASÍ DE LA PSICODELIA Y DE LOS MUNDOS PARALELOS OFRECIDOS POR EL CONSUMO DE DROGAS.

Asimismo, en los mundos paralelos (como ocurre con los otros tipos de mundos propuestos, se puede cruzar o mezclar con ellos) hablamos de manera específica, más allá o independientemente del mundo mental o del mundo virtual (que se explicará en el siguiente párrafo), de mundos que coexisten, sea con personajes que se encuentran en ellos a través de sus *alter ego*, lo que es notorio en muchas películas de Marvel, al igual que en *Todo en todas partes al mismo tiempo (Everything Everywhere All at Once)*. Daniel Kwan y Daniel Scheinert, 2022), o que se trasladan a otro de la forma en que lo hace la protagonista de *El mago de Oz (The Wizard of Oz)*, 1939) de Victor Fleming, quien gracias a un tornado llega a un reino colorido y mágico, lejos de Kansas.

Finalmente, Boillat refiere los mundos virtuales no como necesariamente sujetos a la ciencia ficción. Para el autor, basta con que el “otro mundo” sea reconocido por los personajes como uno perteneciente a otra realidad y entendido como un acto de simulacro para que sea considerado virtual. Tanto las películas de la saga *Matrix* (1999-2021) como *Los sueños de Akira Kurosawa (Akira Kurosawa's Dreams)*, 1990, con la inmersión del protagonista en la obra pictórica de Van Gogh, son un ejemplo de ello.

Fuente: IMDb



Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV Series discute la representación de multiversos en películas y series de televisión, lo que abarca varios tipos de mundos ficticios. Si tuvieras que dar una definición específica del término *multiverso*, a la luz de lo expresado en tu libro, ¿cuál sería?

Una película multiverso es aquella que presenta, al menos, dos universos distintos que obedecen a reglas específicas (en términos de convenciones de género, grado de realidad/virtualidad, estilo visual de representación, etcétera). En este tipo de filmes, un universo es representado en vínculo con otro de diversas maneras. Pueden ser excluyentes, pero los personajes pueden alternar entre ellos, o un universo puede estar anidado al interior de otro. En muchos casos, los personajes pueden contar con puentes que le permiten transitar entre dos o más universos.

Mi objetivo fue abordar películas en que la organización de mundos tiene prioridad sobre la narrativa o está en la raíz de esta. Ello es notorio, por ejemplo, en producciones seriadas, lo que muestro en mi libro a través de casos como el de *Lost* (2004-2010), *Fringe* (2008-2013) o *Westworld* (2016-2022). Generalmente, en la era de las franquicias y la convergencia de medios, la construcción de mundos tiende a tener prioridad sobre la narrativa, y es esta tendencia la que quería explorar, en conjunción con el estudio de medios digitales contemporáneos de representación. Así, propongo un modelo inspirado en la teoría de los mundos posibles

Foto: en otras relacionadas al cine, para que pueda aplicarse de manera más amplia a toda la historia del llamado séptimo arte.

Todo en todas partes al mismo tiempo

En ese sentido, toda película que explora diferentes tipos de mundos paralelos o alternativos es un multiverso, ¿verdad?

Así es. Toda película que explore mundos alternativos o paralelos (una distinción que debería discutirse por sí misma y que se refiere también a cuestiones ligadas a tipos de montaje) es para mí una película multiverso. No he querido definir el multiverso de manera estrecha. Por el contrario, he elaborado una tipología de siete términos no excluyentes que deberían cubrir una gran cantidad de casos. Para mí, la serie *Westworld* permite discutir de manera ideal todos estos tipos de multiversos que identifico y sus posibles interacciones. Ello puede llevar al espectador a formular inferencias que pueden dar lugar a un placer narrativo.

Hay antiguos y singulares precedentes de las películas actuales que exploran multiversos. En cintas como *Sherlock Jr.* (1924) de Buster Keaton, por ejemplo, el cine mismo o un sueño transforma a un

Fuente: IMDb



personaje en alguien más. De manera similar, en filmes de vanguardia, como *Un perro andaluz* (*Un Chien Andalou*, 1929) de Luis Buñuel, los personajes pueden duplicarse o parecen atravesar diferentes realidades espacio-temporales. En términos generales, ¿cómo percibes la evolución de la representación del multiverso en el cine?

No me detengo demasiado en ejemplos “clásicos”, como *Sherlock Jr.* (que me interesa, principalmente, porque el personaje experimenta transiciones sorpresivas del montaje al ingresar en un filme dentro de un filme), o los de cineastas, como Cocteau o Buñuel. Decidí enfocarme en el impacto de los imaginarios digitales. Por lo tanto, doy especial importancia a los fenómenos de mundos paralelos o virtuales en películas que recogen el espíritu de la cibercultura. No obstante, muchas de las observaciones que hago en estos filmes pueden extenderse a otros.

Lo que me importa, sin embargo, es correlacionar los medios de representación en la era de la imagen generada por computadora (CGI, del inglés *computer generated imagery*) con la forma en que la singularidad del mundo irrumpe en películas que son su producto. Mi objetivo fue repensar las teorías de la ficción volviendo a las teorías del cine (filmología, semiología, etcétera).

Me he enfocado en películas que incluyen una máquina de construcción o de transformación de mundos (*worldbuilding* o *worldchanging machine*) en su ficción, para entender este tipo de obras cinematográficas en su dimensión reflexiva, con

Foto:
Fringe

respecto a lo que dicen sobre el cine en la actualidad.

En cuanto a la cibercultura que mencionaste, ¿crees que ha fomentado de alguna manera el surgimiento de películas de multiversos, particularmente aquellas de Marvel? También podríamos invertir la pregunta: ¿Crees que quizás estos largometrajes reflejan una cierta sensibilidad de la cibercultura?

En mi opinión, la construcción de mundos de las películas de superhéroes es, principalmente, el resultado de un desplazamiento en la industria cinematográfica de las prácticas de *crossover* de la publicación de cómics, cuyo atractivo surgió en la era de las franquicias. En los años sesenta y setenta, la multiplicación de mundos y figuras superheroicas que circulaban entre estos mundos estaba más en línea con el movimiento de la contracultura. Hablamos así de la psicodelia y de los mundos paralelos ofrecidos por el consumo de drogas, que abren las puertas de la cuasiabstracción a los artistas de cómics.

Por otro lado, la sensibilidad despertada ante el multiverso por la omnipresencia de lo virtual en la sociedad contemporánea y en la producción mediática es, de hecho, un factor en la evolución de las narrativas de las películas de superhéroes. Sin embargo, la puesta en abismo del cine a través de la representación de máquinas inspiradas en la cibercultura, más

a menudo, cede paso a un referente mágico (a la fantasía), como lo ilustra la presencia del Dr. Strange.

Si bien la cibercultura sigue presente en el mundo imaginario de nuestra relación con los medios digitales, la invisibilización de los efectos especiales ha llevado a un desplazamiento hacia la fantasía, que es mejor para disfrazar los problemas tecnológico-industriales (solo el personaje y la saga de Iron Man son una excepción en este sentido). Mi libro está deliberadamente enfocado en la reflexividad del género de ciencia ficción.

Muy interesante lo que señalas sobre esa invisibilización en las películas de Marvel relacionadas con el multiverso. Si retrocedemos a los mundos distantes representados en *Alphaville* (*Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965) de Jean-Luc Godard, encontramos una crítica a la inteligencia artificial que puede resultar absolutamente vigente. Podríamos decir que *existenZ* (1999) anticipa, de una manera u otra, la idea del metaverso que se emplea actualmente. La naturaleza inmersiva de los videojuegos, que parecen capturar de manera “eterna” a los usuarios en la actualidad, nos recuerda esa película de David Cronenberg. ¿Crees que es el cine del siglo pasado aquel en el que podemos hallar, más que en el actual, una mayor preocupación por una tecnología que ahora está de alguna manera entre nosotros? Ello no quita, por supuesto, que podríamos hacer excepciones, como la serie de televisión *Black Mirror* (2011-presente) o la última entrega de la saga *Misión Imposible*, llamada *Misión Imposible: sentencia mortal - parte uno* (*Mission Impossible - Dead Reckoning*, 2023), de Christopher McQuarrie.

Puede que sea nostálgico por las películas de los años ochenta y noventa, pero es cierto que el periodo anterior a la transición digital fue importante para reflexionar sobre posibles mundos dentro de las películas y el (mal) uso de la tecnología. De cualquier forma, películas como el anime *Summer Wars* (*Samā Wōzu*, 2009) de Mamoru Hosoda, *The Congress* (2013) de Ari Folman, *Transcendence* (2014) de Wally Pfister; además, las películas de Kristina Buozyte (*Vanishing Waves* del 2012 o *Vesper Chronicles* del 2022) o la serie de HBO *Westworld* nos muestran que las producciones audiovisuales de nuestro siglo pueden ser igualmente relevantes. Las inflexiones tomadas por las series (televisivas o cinematográficas), a lo largo del tiempo, también son indicativas de cambios en la percepción.

Las películas de superhéroes, muchas de ellas vinculadas al multiverso, están atravesando una crisis. Algunos títulos de Marvel o DC, como *The Flash* (2023) de Andy Muschietti, no han tenido un buen desempeño en taquilla. ¿Crees que cierta tendencia expresiva de los multiversos en el cine está llegando a su fin? ¿Tal vez otros horizontes o posibilidades de representar multiversos en el cine pueden abrirse?

Sí, creo que algunas de las formas complejas de elaboración de mundos ficcionales en las franquicias han llegado a su límite, en lo que respecta a las capacidades de comprensión del público en general — el cual es diferente del público objetivo de los cómics — y que

puede cansarse de tener que inscribir cada nueva obra en un conjunto demasiado vasto, elaborado durante más de dos décadas. En cambio, el sector de la animación es quizá el que sigue más abierto a los modos complejos de la creación de mundos, del *worldbuilding*, porque ese estilo de representación puede experimentar transformaciones radicales con mayor facilidad, como lo podemos notar en *Spider-Man: a través del spiderverso* (*Spider-Man: Across the Spider-Verse*. Joaquim Dos Santos, Kemp Powers y Justin K. Thompson, 2023).

¿Cómo aprecias la asimilación consciente o inconsciente de la idea del multiverso en películas recientes que tienen una presencia más destacada en la Academia o en festivales, como *Todo en todas partes al mismo tiempo*, o en series con propuestas tan radicales como la tercera temporada de *Twin Peaks*, conocida como *Twin Peaks: The Return* (2017)?

En mi opinión, el problema radica en la pretensión de una pseudocomplejidad que supuestamente legitima el valor artístico de la obra (¡de ninguna manera se podría reducir el genio de *El año pasado en Marienbad* [*L'Année dernière à Marienbad*, 1961] de Alain Resnais a eso!). El multiverso no necesariamente significa la ruptura de la coherencia o un pretexto para un *zapping* permanente en línea con el consumo de contenido en plataformas. Por el contrario, en el libro trato de mostrar cómo se puede identificar una estructura en relatos audiovisuales dedicados a multiversos.

Por su parte, la tercera temporada de *Twin Peaks* es una extensión del trabajo anterior de Lynch, notorio en películas como *Lost Highway* (1997) o *Inland Empire* (2006), solo que haciéndolo más visible por medio de la serialidad. *Two Distant Strangers* (Travon Free, 2020), película ganadora del Óscar al mejor cortometraje *live action* en el 2021 y de la que hablo en mi libro, muestra que trabajar en mundos posibles también puede ayudar a desarrollar un mensaje específico e importante.

He leído tu libro en inglés. ¿Existe alguna posibilidad de que sea traducido al español?

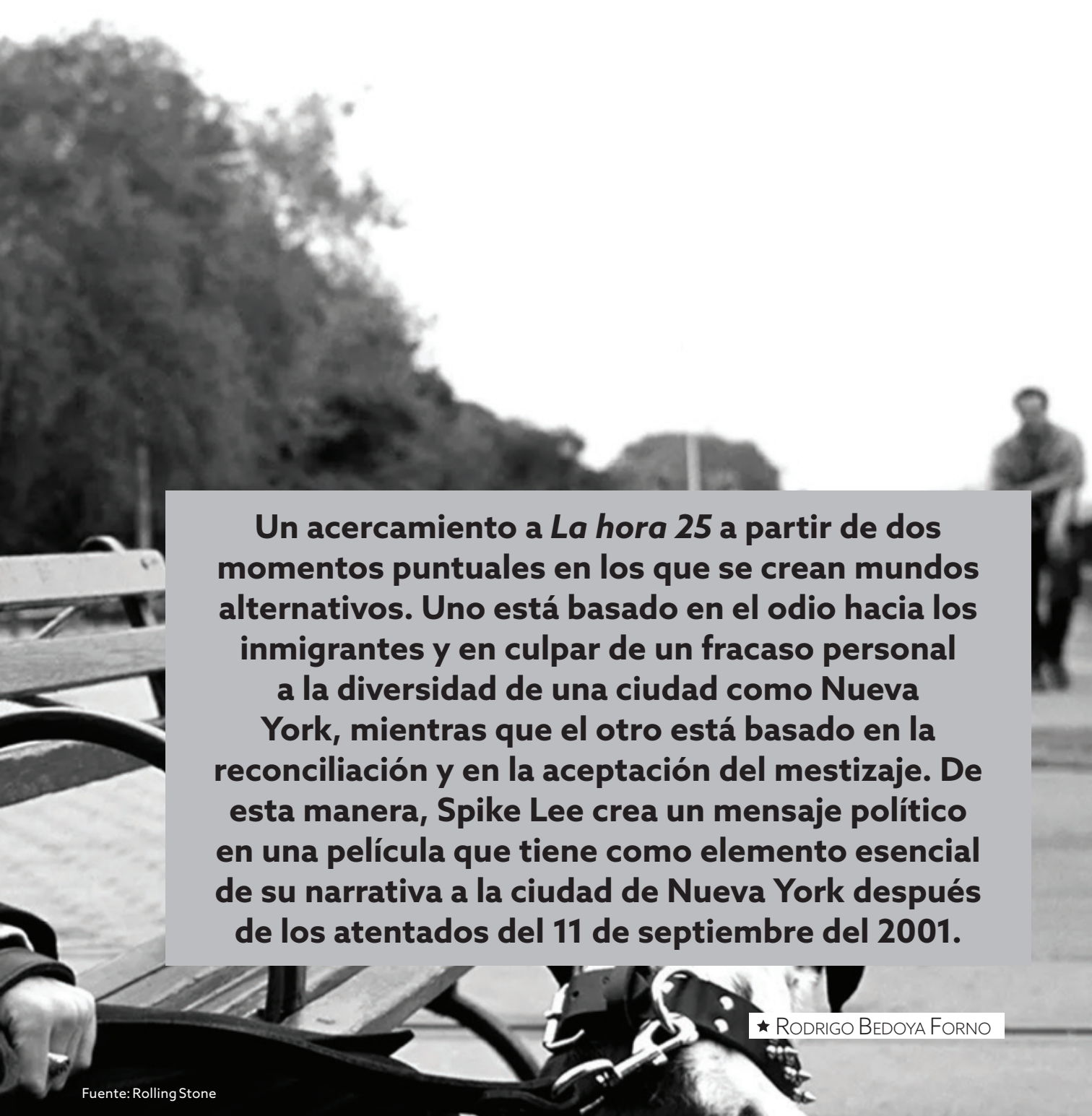
Hay una primera versión en francés disponible gratuitamente en línea (<https://www.georg.ch/cinema-machine-a-mondes>), pero la versión ampliada y actualizada solo está disponible en inglés. Sería genial una traducción al español. Los editores suizos e ingleses la autorizarían inmediatamente, pero no conozco el sector editorial español en estudios cinematográficos y no podría supervisar la traducción, dado que soy suizo y hablo italiano y alemán. ■

LA HORA 25: los multiversos del odio y de la reconciliación

a hora 25 (*25th hour*. Spike Lee, 2002) es una película que no puede ser desligada de lo que rodeó a su producción: se trata de una de las primeras películas filmadas en Nueva York después del 11 de septiembre del 2001 (11-S), día en que unos terroristas islámicos de Al-Qaeda estrellaron dos aviones comerciales en las Torres Gemelas del World Trade Center, que terminaron colapsando. El atentado, que le costó la vida a miles de personas, sin duda, es uno de los hechos más importantes del siglo XXI. Lee, consciente de ello, no solo filma en la Nueva York del posataque, sino que convierte el hecho en un personaje del filme: la sensación de melancolía que va desprendiendo la película tiene mucho que ver con la conciencia de los

personajes de vivir en una ciudad herida, que está superando un trauma y cuyas cicatrices aún se sienten. Además, es notable el momento en el que dos de los personajes más importantes de la película conversan con las ruinas de lo que fueron las Torres Gemelas de fondo.

Pero la película no es solo sobre la Nueva York post-11-S, sino es sobre un fracaso personal: aquel de Monty Brogan (Edward Norton), un vendedor de drogas caído en desgracia. La policía ha dado con él y ha sido condenado a siete años de prisión. La



Un acercamiento a *La hora 25* a partir de dos momentos puntuales en los que se crean mundos alternativos. Uno está basado en el odio hacia los inmigrantes y en culpar de un fracaso personal a la diversidad de una ciudad como Nueva York, mientras que el otro está basado en la reconciliación y en la aceptación del mestizaje. De esta manera, Spike Lee crea un mensaje político en una película que tiene como elemento esencial de su narrativa a la ciudad de Nueva York después de los atentados del 11 de septiembre del 2001.

★ RODRIGO BEDOYA FORNO

Fuente: Rolling Stone

película nos narra el último día de libertad del personaje antes de ir a la cárcel y su interacción con las personas cercanas a él: su novia Naturelle (Rosario Dawson), de la que Monty sospecha de haber dado el soplo que lo delató; sus mejores amigos de colegio, Frank (Barry Pepper) y Jacob (Philip Seymour Hoffman); y su padre James (Brian Cox). En esa última noche, además, el personaje deberá resolver la situación con sus jefes, unos mafiosos rusos.

Con esa reseña, parece casi una imposibilidad que esta película tenga algo que ver con el concepto de multiverso, casi monopolizado por el cine de superhéroes. Pero hay una dimensión interesante en la película que se empata directamente con el concepto, dos momentos en los cuales

Foto: Un día de libertad en la vida del protagonista

Monty imagina mundos paralelos, distintos al que está viviendo y que lo están llevando a un final trágico. Ambos mundos aparecen en momentos distintos. Uno ocurre al principio, en el baño del restaurante de su padre, cuando comienza a hablarle a su reflejo y este le responde con toda la rabia acumulada por la situación en la que está. El otro ocurre al final del filme, cuando Monty y su padre imaginan una vida en la que el personaje no va a la cárcel, sino una en la que escapa de su destino y va hacia un pequeño pueblo del oeste americano.



El multiverso del odio y del chivo expiatorio

El primero de los multiversos que se abre es, como ya lo hemos dicho, cuando Monty le habla a su reflejo en el restaurante de su padre. El “Fuck You!” escrito con Liquid Paper en el espejo del baño hace que el personaje, al leerlo, se insulte a sí mismo. Pero, de pronto, su reflejo le responde e insulta a toda la ciudad de Nueva York, la verdadera culpable del desastre personal de Monty. El discurso es un discurso rabioso, repleto de odio, que está centrado en la diversidad de la Gran Manzana. Es así que el reflejo de Monty usa una serie de estereotipos de distintos grupos de inmigrantes para descalificarlos: los rusos son unos mafiosos, los puertorriqueños saturan el sistema de protección social, los coreanos venden fruta muy cara y no hablan inglés, los pakistaníes son terroristas en potencia.

Pero no solo es un discurso xenófobo. Los afroamericanos de la zona norte no superan la esclavitud, los italianos de Bensonhurst son unos matones que quieren aparecer en *Los Soprano* (*The Sopranos*. 1999-2007) y los judíos jasídicos son unos aprovechadores. También hay un toque homofóbico contra los chicos de Chelsea, zona conocida por ser muy importante para la población LGTBIQ+. Si bien la diatriba también toca a los especuladores de *Wall Street* y a las viejas ricachonas de Park Avenue, el centro del discurso de odio se dirige a los distintos grupos étnicos y raciales que hacen de Nueva York una de las

Foto:
Edward Norton
como Monty
Brogan

ciudades más diversas del mundo. La culpa del fracaso personal de Monty no es de él, sino de todos y cada uno de los grupos de inmigrantes que han llegado a la ciudad y la han hecho suya.

En el discurso, el reflejo de Monty usa una práctica que está en el origen del racismo contemporáneo. En relación con ello, Giddens (2017) usa dos conceptos importantes: desplazamiento y chivo expiatorio. El primero se define como un “mecanismo ... en el que los sentimientos de hostilidad o de ira se dirigen hacia objetos que no son su origen real” (Giddens, 2017, p. 756). El chivo expiatorio, por otro lado, tiene que ver con echarle la culpa a grupos minoritarios de los fracasos propios. Giddens señala que “suele usarse como chivo expiatorio a grupos que se caracterizan por su falta de poder relativo, porque son un blanco fácil” (Giddens, 2017, p. 756).

Ambos conceptos permiten entender, justamente, el multiverso que se abre al momento en el que Monty se mira al espejo: el personaje se ve a él mismo como un fracasado, como un perdedor, como alguien que tuvo todo y ahora ha caído en desgracia. Pero su reflejo le responde,

con furia total, que no, que la culpa es de todos los otros. Ese multiverso es uno donde el fracaso de Monty es desplazado hacia otros grupos, que son usados como chivo expiatorio para justificar la debacle del personaje. Los motivos son muy distintos, pero no importa, porque si Monty ha caído por narcotráfico es culpa de los puertorriqueños, coreanos, afroamericanos y judíos. Una de las bases de los discursos de la extrema derecha actual es lo que Stanley (2018) llama victimismo. Dice el autor: “Kimmel observa que ‘estas nuevas legiones de hombres blancos enfadados tienen una característica curiosa: aunque siguen siendo los que tienen casi todo el poder y el control en el mundo, sienten que son víctimas’” (p. 97). Monty, el hombre blanco de origen irlandés, se ve como una víctima de la diversidad, de todos los grupos que se hacen cada vez más visibles y que ganan cada vez más espacios, y más aún en una ciudad como Nueva York. Es un reflejo que le responde con la misma lógica que ha dado lugar al ascenso de Donald Trump en Estados Unidos y de las ultraderechas en Europa.

Por eso, resulta interesante cuando, volviendo a la realidad, Monty le responde a su reflejo insultándolo y diciéndole que, en realidad, no hay nadie a quien culpar más que a él, que él lo tenía todo y lo echó a perder. El tono melancólico y de duelo de la película se sustenta en el reconocimiento de ese fracaso. El mundo paralelo del espejo es esa pulsión tentadora en la que el hombre privilegiado le echa la culpa de su propia debacle a las minorías.

El multiverso de la reconciliación

El segundo multiverso en la película es absolutamente opuesto al primero: más bien es uno ligado a la reconciliación, al perdón y a un Estados Unidos idealizado, centrado en la diversidad y el mestizaje. Este multiverso aparece cuando el padre de Monty está llevándolo a la cárcel y le dice a su hijo que, si él se lo pide, cambiará de ruta y lo llevará hacia el oeste estadounidense hacia una nueva vida. De pronto, vemos lo que implica esa nueva vida: llegar a un pueblo olvidado, crearse una nueva identidad y conseguir un nuevo trabajo. La nueva vida también implica el reencuentro con Naturelle, que es puertorriqueña, y crear una familia con ella.

El inicio de este universo está ligado directamente a la reconciliación: Monty mira por la ventana del carro y se encuentra con los mismos grupos que insultó en el primer multiverso, pero esta vez le sonrían, como despidiéndose de él. Él les devuelve el saludo, olvida la diatriba que tuvo su reflejo y se reconcilia con su ciudad y su diversidad, uno de los símbolos de su identidad. Pero, de pronto, el multiverso se complejiza desde el momento en el que nos abrimos al mundo de la vida que podría

Foto:
Brian Cox como
James Brogan





Fuente: RTVE Play

tener Monty si decide escapar de su destino y no ir a la cárcel. El desierto, los pequeños pueblos míticos de la América profunda, los bares, los puntos de encuentro y la posibilidad de hacer una familia y envejecer junto a ella son la base de esa fantasía, de esa posibilidad que no solo se convierte en la alternativa de vida del personaje, sino en casi una declaración política de la película de un camino para Estados Unidos.

Lo interesante de ese multiverso es cómo Spike Lee nos muestra ese primer pueblo y ese primer bar al que entran Monty y su padre: la alegría se respira en un espacio lleno de inmigrantes latinos, mestizos, gente que no necesariamente responde al estereotipo *White Anglo-Saxon Protestant* (WASP), que uno puede tener de un pueblo estadounidense olvidado y lejano. La base de la clase trabajadora estadounidense es, pues, una basada en el mestizaje.

Pero existe una dimensión, incluso mayor, dentro de la realidad alternativa que aparece, que es cuando Monty y Naturelle se reencuentran y forman una familia en el pueblo donde Monty ha decidido

Foto:
Edward Norton
junto a Philip
Seymour
Hoffman y Barry
Pepper en *La
hora 25*

quedarse. En esa dimensión ambos viven juntos, tienen hijos y envejecen. Y, al final de ese mundo posible, vemos cómo sientan a sus varios hijos e hijas, de distintas edades, para contarles la verdad sobre cómo llegaron a ese pueblo y cómo esa buena vida que tuvieron, en palabras del padre de Monty, “estuvo tan cerca de nunca ocurrir”.

La representación de esa familia es muy particular: todos vestidos de blanco. Monty y Naturelle se ven envejecidos mientras sus hijos e hijas (algunos ya adultos, otros muy niños) escuchan la historia de su origen. Vemos claramente que los rasgos de esos hijos son mestizos: la piel más oscura nos revela justamente el resultado de un padre irlandés y una madre latina, en este caso, puertorriqueña. Hay en esas imágenes



(en toda la secuencia del mundo paralelo, en realidad) cierta dimensión celestial, aunque no solo por el hecho de que todos estén vestidos de blanco, sino por los filtros que usa Lee, que le dan a la imagen un tono de coloración distinto, que saca al momento del realismo con el cual ha sido filmada el resto de la película.

Lee, un cineasta eminentemente político, crea ese momento donde surge otra realidad para, justamente, mostrarnos un mundo idealizado: la vida posible de Monty rodeada de inmigrantes, mestizos y *outcasts* que no solo lo reciben en el pueblo y le permiten realizar una nueva vida, sino que son también su descendencia, su herencia, su legado. Y acaso el cineasta lo que está haciendo es decirnos que el futuro de Estados Unidos, ese país construido sobre la base de inmigrantes (como Monty, el irlandés, y Naturelle, la puertorriqueña), está en aceptar y abrazar ese mestizaje, en hacerlo parte de la identidad y del futuro del país. Que Lee haya hecho una película que plantee esta dimensión en la época inmediatamente después del 11-S, una época en la que las diferencias y tensiones étnicas en Estados Unidos llegaron a un punto

máximo, es una mirada claramente política sobre la reconciliación y sobre un camino a futuro.

El juego con los dos multiversos que tiene *La hora 25* es muy interesante, porque ambos son casi opuestos: uno lleno de odio y de echarle la culpa al otro, al distinto, al que viene de una cultura inmigrante o tiene otro color de piel; y otro de reconciliación y aceptación de la diversidad y del mestizaje como legado y como posibilidad a futuro. Veintidós años después de su estreno, ambos multiversos acaso representan dos formas de entender y enfrentar los alcances de la globalización que aceleran a pasos agigantados. El mundo del rechazo y el mundo de la aceptación son esos dos universos posibles que nos presenta *La hora 25* y que siguen tan vigentes como cuando la película se estrenó, hace un poco más de dos décadas. ◻

Referencias

Giddens, A., & Sutton, P. W. (2017). *Sociología*. Alianza Editorial.
Stanley, J. (2018). *Facha. Cómo funciona el fascismo y cómo ha entrado en tu vida*. Blackie Books.

**SUEÑOS,
FICCIONES
Y VISIONES:
las posibilidades
de otros
universos
en la obra
de Satoshi Kon**

A close-up, stylized illustration of a character's face, likely from an anime or manga. The character has short, spiky red hair and large, expressive red eyes. The background is a warm, reddish-orange gradient. The character's expression is serious and intense.

es

Una exploración de la posible presencia de otros universos en las obras del cineasta Satoshi Kon: *Perfect Blue*, *Chiyoko*, la actriz milenaria y *Paprika*. A través de personajes que desafían las percepciones convencionales, Kon desdibuja los límites entre lo real y lo imaginario para llevar al espectador a un viaje introspectivo que cuestiona la naturaleza de la realidad y de la existencia humana.

★ ALBERTO RÍOS

a animación es una técnica cinematográfica que nos permite contar historias a partir de la creación de imágenes en movimiento mediante dibujos, modelos tridimensionales, fotografías u otros medios visuales. Como tal, les da la posibilidad a los creadores de explorar mundos imaginarios, contar historias complejas y transmitir emociones de una manera que, a menudo, no es posible con imágenes estáticas o actores reales. Además, ofrece a los cineastas una amplia gama de herramientas creativas para experimentar con la narrativa visual, el diseño de personajes, la composición de la imagen y la creación de efectos visuales. Así, por ejemplo, se puede explorar visualmente propuestas que aborden y sugieran la idea de otros universos dentro de la ficción.

Carr (2008) define el multiverso como el conjunto de muchos otros universos, con diferentes constantes físicas y posiblemente leyes físicas diferentes (p. 229). Sin embargo, la ficción no se limita a las interpretaciones cosmológicas o físicas, sino que abarca la capacidad del mundo ficcional para albergar múltiples realidades que coexisten o interactúan entre sí. Sobre esto, Crewe (2022) explica que los multiversos en la ficción no representan este concepto de la manera científica tradicional, ya que prima la narrativa (p. 98).

En el arte, la literatura o el cine, el mundo de los sueños, un portal hacia lo espiritual o la creación de una obra de ficción pueden ser también puertas hacia otros universos. En el ámbito de la ficción audiovisual, Boillat (2022) define el multiverso como la coexistencia de al menos dos mundos distintos dentro de una sola película, donde estos están diferenciados a nivel semántico y están asociados con géneros cinematográficos diferentes (p. 6). Además,

dentro de la narrativa se deben establecer condiciones para su mutua accesibilidad. Este concepto implica que, dentro de una película, se pueden representar diferentes realidades o dimensiones que coexisten y pueden interactuar entre sí.

De hecho, Boillat (2022) distingue entre siete mundos posibles dentro del cine, los cuales pueden ser presentados de manera simultánea o sucesiva dentro de una ficción. Estos mundos son los siguientes: distantes, artificiales, sobrenaturales, mentales, alternativos, paralelos y virtuales (Boillat, 2022, p. 3). Aunque también aclara que los dos primeros no se pueden calificar como multiverso, pero que comparten algunas características con este concepto, lo que permite que sean analizados (Boillat, 2022, p. 131).

Volviendo a la animación, Japón es un país con una larga tradición en el anime, como se conoce a la producción cinematográfica animada realizada en el país del sol naciente. Por ello, no es de extrañar la existencia de grandes autores, como Satoshi Kon, quien ha abordado, dentro de sus películas, realidades paralelas, la materialidad de los sueños, la introducción al mundo de la ficción y la frontera entre lo real y lo fantástico. De esta manera, se puede hacer un símil entre estas exploraciones de diversas realidades y la idea moderna del multiverso en la ficción, popularizada gracias al cine de superhéroes o producciones como *Todo en todas partes al mismo tiempo* (*Everything everywhere all at once*, Dan Kwan y Daniel Scheinert, 2022). Entonces, en el presente artículo se busca interpretar las posibilidades que ofrece la teoría del multiverso para analizar su presencia dentro de las obras del cineasta japonés.

Sueños, ficciones y dobles

En las obras del cineasta Satoshi Kon, se pueden identificar elementos y temas que sugieren una reflexión sobre la existencia de múltiples realidades o perspectivas dentro de sus películas, donde los sueños, la ficción y la realidad borran fácilmente sus fronteras. Las cintas de Kon entrarían a la categoría que Boillat (2022) determina como mundos mentales: una representación subjetiva de la realidad dentro de una película, donde el mundo visto por el protagonista se percibe como una variante subjetiva del mundo de referencia para los demás personajes. Este tipo de representación no se limita a secuencias específicas de sueños, sino que impregna toda la película y genera que una parte significativa o incluso la totalidad del mundo de la película se perciba como un sueño o una alteración de la realidad (Boillat, 2022, p. 142). Así, la conexión entre los diversos universos puede ser entendida como una ruptura entre el mundo interior del protagonista y el exterior o real.

Por ejemplo, *Perfect blue* (*Páfekuto burú*, 1997) sigue a Mima Kirigoe, una joven estrella pop que decide abandonar su carrera musical para dedicarse a la actuación; sin embargo, su transición al mundo del cine está marcada por una serie de eventos perturbadores que desencadenan una espiral de paranoia y confusión en su mente. Mima comienza a experimentar alucinaciones y a perder la conexión con la realidad al crear una versión más oscura de sí misma, mientras un acosador obsesivo parece acecharla en todas partes.

Como menciona García (2020):

Al margen del conflicto principal, aparecerá, fruto de su imaginación, un *alter ego*



Fuente: Cinemanía

de la protagonista. Se trata de una Mima uniformada con el atuendo con el que solía actuar. ... Hace sus apariciones de manera proporcional al nivel de enajenación de la actriz, comenzando con breves reflejos en la ventanilla del coche y llegando al nivel más alto en la escena final, con una angustiada persecución por parte de la ilusión. Esta Mima "imaginaria" representa el recuerdo de la cantante. Un "lo que podría haber sido" que se enquistó en la psique de Mima, y también del acosador. (párr. 6-7)

Así, esta posible persona alterna (aunque solo ocurra dentro de la perturbada psique de la protagonista) es también la puerta hacia otra posibilidad en la historia de Mima, una expresión de la persona que pudo haber sido y no fue. Ella confronta esta versión alternativa de sí misma moldeada por las expectativas de los demás y las presiones de la cultura de la celebridad. A través de una serie de alucinaciones y delirios, la película difumina los límites entre las diversas identidades

Foto:
Mima Kirigoe,
personaje de
Perfect Blue

de Mima e invita a los espectadores a cuestionar cuál versión de sí misma es la más auténtica. Aquí se evidencia la extrapolación de la realidad interior de la protagonista hacia el mundo "real", pero esta se da siempre desde su visión subjetiva.

Otro factor interesante de analizar es que en diversos momentos la "doble" se presenta a través de reflejos, ya sea en espejos, ventanas o vidrios. Esto resulta interesante, ya que en la religión japonesa del sintoísmo se cree que los espejos tienen la capacidad de reflejar la verdadera naturaleza de las cosas y pueden actuar como portales entre el mundo físico y el espiritual. En muchos santuarios sintoístas, se colocan espejos como ofrendas o para reflejar la imagen del *kami* (espíritu divino) que se honra en el santuario. Esta versión reflejada se puede interpretar como una versión "espiritual", la Mima "real" que expresa lo que la protagonista quiere o puede llegar a ser. Debido a que sus primeras apariciones ocurren a través

de estos reflejos, y poco a poco toma presencia física, podemos interpretar que ha utilizado este elemento como un medio para pasar del plano "espiritual" al "físico" dentro de la ficción.

Tal como menciona Caviaro (2010), Kon difumina la barrera entre el mundo real y el de la imaginación o la ficción, conceptos con los que volvería a jugar en sus siguientes trabajos. Su obra posterior, *Chiyoko, la actriz milenaria* (*Millennium Actress*, 2001), continúa explorando la frontera entre estos dos mundos. En la cinta, Chiyoko Fujiwara fue la estrella más importante del cine japonés, pero, de repente, desaparece. Uno de sus mayores admiradores, el realizador de documentales Genya Tachibana, viaja hasta el apartado refugio de montaña en el que vive para entrevistarla. Una vez allí, entrega a su ídolo de juventud una vieja llave que encontró entre los restos de su antiguo estudio. Como si la llave hubiera abierto las puertas de su memoria, Chiyoko comienza a recordar la historia de su vida.



Una de las características más distintivas de la cinta es que su narrativa fusiona los recuerdos de Chiyoko con los roles que ha interpretado en sus películas. La película adopta un enfoque no lineal, salta entre diferentes periodos de tiempo para llevar al espectador a un viaje a través de su vida. Así, Chiyoko no solo se muestra como una actriz que ha interpretado estos roles. Es posible que, dentro de sus recuerdos, los haya vivido de cierta manera. Cada vez que Chiyoko recrea su historia en una película, está ofreciendo una interpretación personal de los eventos, filtrada a través de su propio lente emocional y experiencial. Estas diferentes versiones de su historia coexisten en un estado de simultaneidad y desafían la noción de una única verdad objetiva y destacan la complejidad de la identidad y la memoria.

Tal como el protagonista de *El último gran héroe* (*Last Action Hero*, John McTiernan, 1993)

ingresó al mundo de la ficción mediante un boleto mágico, las películas permiten a la protagonista ingresar a realidades alternas o a posibles vidas que forman parte de su historia. Todas las películas se conectan entre sí y Chiyoko pasa entre ellas como si fueran portales a otras vidas, para contar su pasado. Es un viaje entre ficciones, recuerdos y universos. Aquí, el mundo mental de Chiyoko (sus recuerdos reflejados como parte de las películas en las que actuó) dialoga con lo que Boillat (2022) cataloga como mundos virtuales, donde los personajes pueden entrar a realidades ficticias. Y es que, de acuerdo con el autor, una película no necesita ser de ciencia ficción para tener un universo de dos mundos, con un segundo mundo virtual. Basta con que los protagonistas reconozcan su entorno como perteneciente a otra realidad, que perciban este entorno como un simulacro (Boillat,

Foto:
Mima Kirigoe
contra su *alter*
ego

2022, p. 156). Así, cuando el director y su asistente ingresan a los recuerdos de Chiyoko e interceden en ellos, están ingresando a un multiverso que mezcla los mundos mentales y virtuales.

Además, a través de estos *flashbacks* no solo conocemos la historia de Chiyoko, sino también la del cine japonés. Tal como menciona Rodríguez de León (2013),

la obra es un *collage* de géneros de la filmografía nipona, citando el "Jidai geki" con la antes mencionada *Trono de sangre*; el "Chambara", en las peleas de los samurái; del "Gendai geki", cuyo encuadre recuerda las películas de Ozu, en especial *Primavera Tardía* (*Banshun*, 1949); el "Kaiju eiga", tomada de *Godzilla* (*Gojira*, 1947, Ishirō Honda), y la adaptación de *El hombre del carrito* (*Muhomatsu no issho*, 1958, Hiroshi Inagaki). (p. 160)

De este modo, no solo contemplamos versiones alternas a la vida de la protagonista, sino también observamos cómo serían los grandes clásicos del cine japonés en el universo ficcional de Kon. La idea de la posibilidad de un multiverso en el cine de Kon se hace aún más compleja, pues hay versiones alternas del cine de la realidad que también son versiones alternas de la historia de la protagonista. Las capas de ficción y realidad se entrelazan para formar una idea de metaficción dentro de los fotogramas de *Chiyoko, la actriz milenaria*.

Según Boillat (2022), en el panorama mediático japonés, los multiversos son prominentes dentro de diversas producciones, tanto que han dado lugar al término *isekai*, que identifica un subgénero asociado a la ciencia ficción y fantasía. En él, los protagonistas son llevados a otro mundo, ya sea por la tecnología o mediante la reencarnación, y asumen un avatar. Esta tendencia se ve

reflejada, incluso, en obras de reconocidos autores como *El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)*. Hayao Miyazaki, 2001) o en *Paprika (Paprika)*. Satoshi Kon, 2006) (p. 283).

Al igual que en *Sherlock Jr.* (Buster Keaton, 1924), donde los sueños pueden ser puertas hacia realidades alternativas, en *Paprika* existe una revolucionaria terapia de sueños que permite a los terapeutas entrar en los sueños de sus pacientes. La historia sigue a Atsuko Chiba, una terapeuta que utiliza una identidad secreta (*Paprika*) en el mundo de los sueños, donde puede ayudar a los pacientes a enfrentar sus traumas y conflictos internos. Sin embargo, cuando un dispositivo que permite la entrada a los sueños, el DC Mini, es robado, los sueños de las personas comienzan a mezclarse con la realidad, lo que provoca caos y confusión. Atsuko, junto con el detective Toshimi

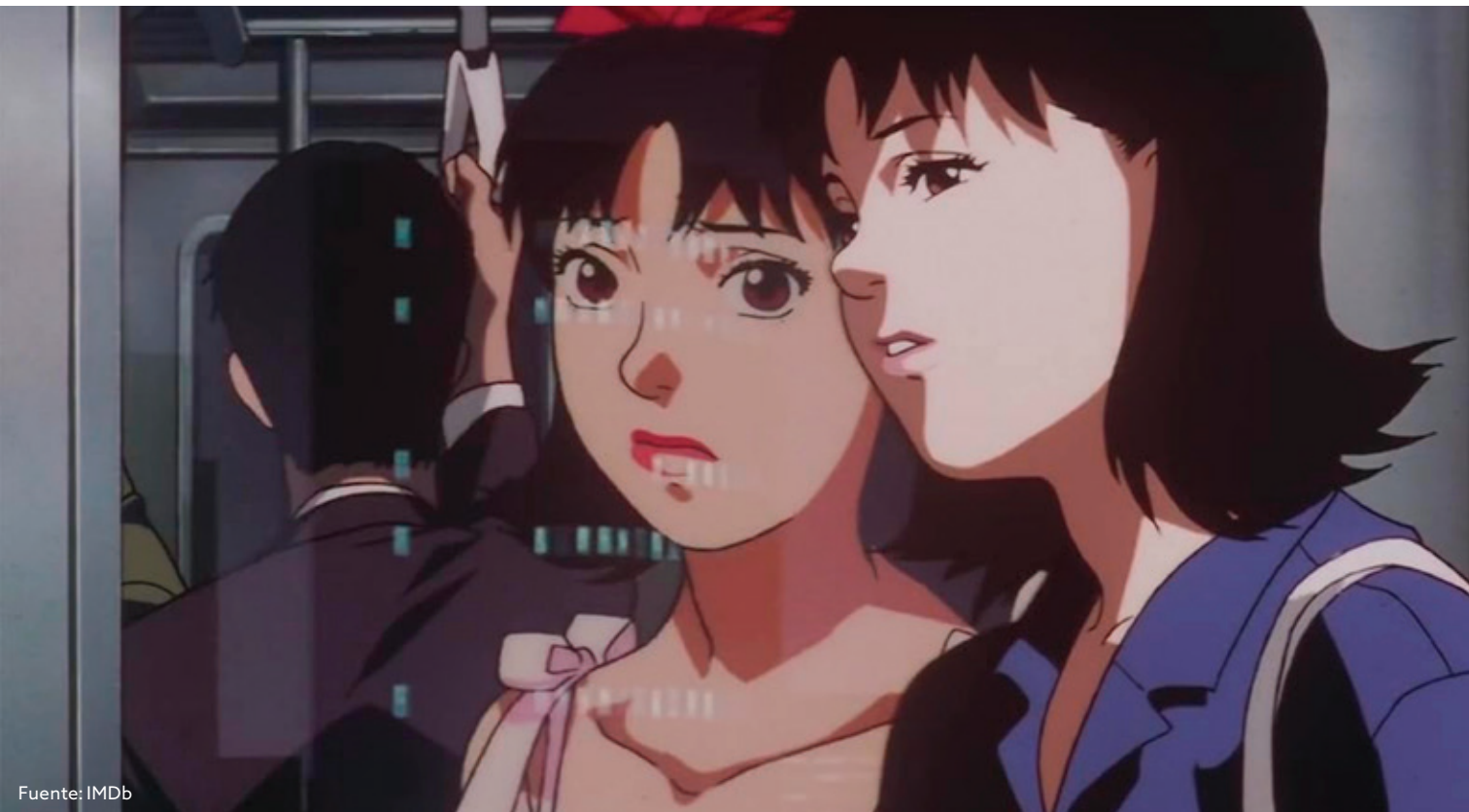
Konakawa, se embarca en una peligrosa misión para recuperar el artefacto y detener al culpable detrás del caos. A medida que se ingresan a un laberinto de sueños y pesadillas, Atsuko y Toshimi descubren una conspiración que amenaza con destruir la barrera entre los sueños y la realidad.

Bagnat Lascaray (2013), sobre los universos posibles en la ficción, nos dice que

la mera suposición de la posibilidad de esta proliferación multívoca dentro del espacio-tiempo nos conduce, a su vez, a postular la existencia de puertas que permitan el paso entre una y otra realidad, un nexo entre lo Mismo y lo Otro. Una metáfora de la que se ha valido la literatura para hacer referencia a esa realidad "otra", a la que muchas veces solo podemos acceder mediante la imaginación o la fantasía, es, precisamente, la del sueño. (p. 78)

Foto:
Perfect Blue

Aquí, Bagnat Lascaray (2013) compara la noción de universos posibles con la metáfora



del sueño utilizada en la literatura, pero que también se puede extrapolar a la ficción cinematográfica. El autor sugiere que el sueño se convierte en una forma de acceso a estas realidades alternativas, una realidad "otra" (también conocida como mundos posibles dentro del análisis literario clásico) que, a menudo, solo puede ser experimentada a través de la imaginación o la fantasía (Bagnat Lascaray, 2013). Por lo tanto, el sueño se presenta como un medio para explorar territorios más allá de lo cotidiano y adentrarse en la riqueza de la mente humana, donde los límites entre lo real y lo imaginario se difuminan, y se convierten en puertas hacia mundos donde las posibles variaciones se vuelven infinitas.

El DC Mini no solo permite entrar a los sueños de los pacientes, sino a posibles universos (imaginarios o no) que se materializan y se vuelven reales. La frontera entre sueños y realidad desaparece

y los universos presentados dentro del mundo onírico se materializan en el mundo real. Si consideramos que en la ficción los sueños son puertas a otras realidades, tal como menciona Bagnat Lascaray (2013), el DC Mini actúa como un portal entre lo consciente y lo inconsciente, lo real y lo imaginario. Con él, los personajes pueden explorar y comunicarse con diferentes realidades, lo cual revela aspectos ocultos de la psique humana y desafía las fronteras tradicionales entre la vigilia y el sueño.

Conclusiones

Películas como *Perfect Blue*, *Chiyoko, la actriz milenaria* y *Paprika* presentan elementos y temas que permiten generar un análisis de la posible existencia de múltiples realidades o perspectivas, sobre todo a partir de las ideas de mundo mental y de "otra" realidad. Otras realidades (sean subjetiva o físicas) puedan ser inferidas dentro de su universo narrativo.

Kon difumina las fronteras entre realidad y ficción, lo que invita a los espectadores a cuestionar la autenticidad de las identidades y de los eventos en sus películas. Así, el cineasta japonés explora las infinitas posibilidades de existencia que pueden residir más allá de lo que percibimos como el mundo real.

En *Perfect Blue*, el concepto de mundos mentales se manifiesta a través de las múltiples identidades y percepciones de la protagonista Mima Kirigoe. A medida que la línea entre la realidad y la ilusión se desdibuja, se nos presenta la idea de que la autenticidad y la verdad pueden ser subjetivas y que cada individuo puede habitar su propio universo de experiencias y percepciones, extrapolando sus mundos internos hacia la realidad.

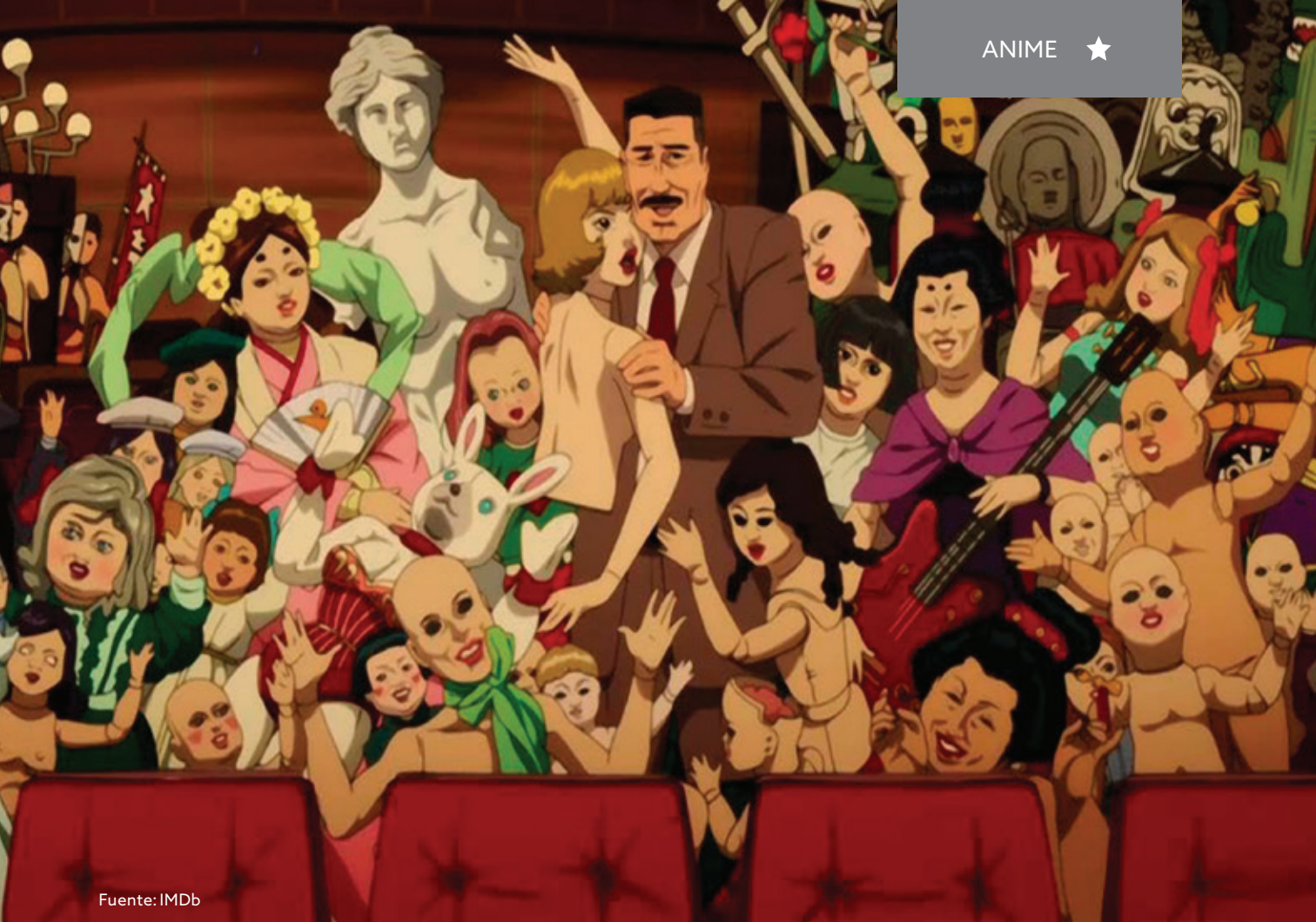
Foto:

Otro juego de reflejos de Satoshi Kon en *Paprika*

Por otro lado, en *Chiyoko, la actriz milenaria*, Kon nos lleva en un viaje a través de la memoria de Chiyoko Fujiwara, una actriz

Fuente: IMDb





Fuente: IMDb

cuya vida se entrelaza con los roles que ha interpretado en el cine. La narrativa no lineal de la película sugiere la existencia de múltiples versiones de la realidad, donde los recuerdos, las interpretaciones y los clásicos del cine japonés coexisten en un estado de simultaneidad. Al ingresar los realizadores del documental dentro de los recuerdos de la legendaria actriz, también está ingresando al interior de un mundo distinto; representación de la memoria como un paisaje fluido e, incluso, compartido.

En *Paprika*, la idea de múltiples realidades se manifiesta de manera aún más literal a través de la terapia de sueños y la tecnología que permite a los personajes entrar en los sueños de los demás (los mundos posibles de la teoría literaria se manifiestan en el mundo exterior de una manera explícita). A medida que los sueños y la realidad se


entrelazan, se nos presenta la idea de que los universos oníricos pueden ser tan tangibles y significativos como el mundo que percibimos cuando estamos despiertos. El robo del DC Mini desencadena una crisis que amenaza con romper las barreras entre los sueños y la realidad, lo que lleva a los personajes a enfrentar la posibilidad de múltiples realidades en convergencia y colisión.

Al explorar temas como la identidad, la memoria y la percepción, Kon reflexiona sobre la naturaleza de la realidad. En este sentido, la idea de posibles universos en las obras de Kon permite explorar las infinitas posibilidades de existencia que pueden residir más allá de lo que percibimos, como la realidad objetiva, al ingresar en la subjetividad de cada individuo. ◻

Foto:
Los sueños
en *Paprika*

Referencias

- Bagnat Lascaray, D. A. (2013). Alteridad, espacio-tiempo y universos paralelos en la obra de Jorge Luis Borges. *Logos*, 1(24), 67-84.
- Boillat, A. (2022). *Cinema as a worldbuilding machine in the digital era: essay on multiverse films and TV series*. John Libbey Publishing.
- Carr, B. (2008). *Universe or multiverse?* University of London.
- Caviaro, J. L. (2010, 26 de agosto). 'Perfect Blue', la obra maestra de Satoshi Kon. *Espinof*. <https://www.espinof.com/animacion/perfect-blue-la-obra-maestra-de-satoshi-kon>
- Crewe, D. (2022, 1 de noviembre). *Cinema science: into the multiverse*. *Metro Magazine*, (214), 94-99.
- García, G. (2020). *Análisis de "Perfect Blue"*. *Educar la mirada*. <https://www.um.es/educarlamirada/?cine=realidad-o-ficcion>
- Rodríguez de León, R. J. (2013). *Millenium Actress: una mirada en profundidad*. *Animación al rescate*, (3), 158-169. <https://doi.org/10.4995/caa.2013.1436>

A black and white photograph of Iron Man standing in a dark, desolate landscape with bare trees and a misty background. He is shown from the side, looking towards the right. The lighting is dramatic, highlighting the contours of his suit.

La incorporación del concepto de multiverso dentro del universo cinematográfico de Marvel presenta nuevas oportunidades y desafíos alrededor de los nuevos títulos de la franquicia. El lanzamiento de *Spider-Man: sin camino a casa* es un ejemplo interesante de cómo el concepto de multiverso elimina las líneas entre franquicias anteriores y aumenta su longevidad.

★ MARISABEL ATO

Foto: Iron Man, Capitán América y Thor en *Los vengadores* / Fuente: IMDb

A black and white photograph of Iron Man and the Black Panther standing in a dark, smoky environment. Iron Man is on the left, and the Black Panther is on the right. The background is filled with smoke and dark, indistinct shapes, creating a dramatic and mysterious atmosphere.

**MULTIVERSO
DE MARVEL
y la longevidad
de las
franquicias**

El segundo milenio parece haber traído consigo el inicio de la época dorada de los superhéroes en la pantalla del cine. Desde *X-men* (Bryan Singer, 2000), la trilogía de *El caballero de la noche* (*The Dark Knight*. Christopher Nolan, 2005-2012), hasta *Iron Man. El hombre de hierro* (*Iron Man*. Jon Favreau, 2008), el cual daría inicio al fenómeno mundial: el universo cinematográfico de Marvel (MCU, por sus siglas en inglés *Marvel Cinematic Universe*). Desde el inicio de los 2000, nos brindó estreno tras estreno de películas de superhéroes, tanto de gran calidad como otras que simplemente se sumaban al *boom* del género.

Es durante este panorama, y tras cuarenta años de la primera aparición del personaje en los cómics, que MCU estrena la trilogía de Sam Raimi: *El Hombre Araña* (*Spider-Man*, 2002), seguida por *El Hombre Araña 2* (*Spider-Man 2*, 2004) y *El Hombre Araña 3* (*Spider-Man 3*, 2007), una saga de películas que trae a la vida a algunos de los villanos más reconocidos del universo de Marvel y que constituyó a Tobey Maguire como el rostro de Peter Parker para muchos fans de Marvel. Tan solo cinco años después de *El Hombre Araña 3*, y dejando la trilogía de Sam Raimi sin un final definitivo, el personaje regresa a las pantallas con *El sorprendente Hombre Araña* (*The Amazing Spider-Man*. Marc Webb, 2012) y *El sorprendente Hombre Araña 2* (*The Amazing Spider-Man 2*. Marc Webb, 2014), con una ambiciosa trama que apuntaba a reunir a los seis siniestros como el enemigo principal y a Andrew Garfield interpretando a un Spider-Man con un sentido del humor vívidamente salido de los cómics de Marvel.

En paralelo a estos cambios y a la cancelación de esta segunda saga sobre El Hombre Araña, el éxito en taquilla de *Los vengadores* (*The Avengers*. Joss Whedon, 2012) da como

culminada la primera fase del MCU y el inicio de lo que prometía ser una larga franquicia. A ello le sumamos la adquisición, por parte de Disney, de casi todos los títulos de Marvel, como parte del plan de expansión de su universo cinematográfico, lo cual dejaba a los fans con la expectativa de qué ocurrirá con El Hombre Araña, si el personaje aparecería dentro del MCU y, de ser así, quién sería la persona que lo encarnaría. Esta interrogante fue respondida en el 2016, con el estreno de *Capitán América: Civil War* (*Captain America: Civil War*. Anthony Russo y Joe Russo) que marcó el ingreso de Spider-Man al MCU en una primera alianza tentativa entre Sony y Disney, lo que sería esencial para las siguientes fases de la franquicia.

Si llevamos la cuenta, en un periodo de aproximadamente quince años, hemos visto la historia de Peter Parker en cines tres veces, bajo direcciones y actores distintos, con reinicios completos del personaje. Si bien esto ya no parece tan extraño —especialmente ahora que estamos viendo reinicios en otros personajes como el Joker en *Escuadrón Suicida* (*Suicide Squad*. David Ayer, 2016) y en *Joker* (Todd Phillips, 2019); así como más recientemente para Batman en la entrega que realizó Matt Reeves para *The Batman* (2022)—, sí estaba presente el dilema de que *Spider-Man*, como franquicia, no parecía obtener la misma continuidad de personajes como Magneto y el profesor Xavier, quienes posiblemente permanecerán en el imaginario colectivo como Ian McKellen y Patrick Stewart por un largo tiempo.

Esto, sin embargo, encontraría su final con el estreno de *Spider-Man: sin camino a casa* (*Spider-Man: No Way Home*. Jon Watts, 2021), la cual reúne a los Peter Parker de las tres sagas y que, según Box Office Mojo, es la segunda película más taquillera del MCU hasta el momento (Box Office Mojo, 2024). El caso de *Spider-Man: sin camino a casa* nos presenta un contexto interesante,



Fuente: IMDb

no solo sobre lo que nos depara dentro del MCU, sino también de la relación actual entre los estudios en lo que respecta a sus franquicias, y las posibilidades que trae la inserción del multiverso para la longevidad de estas. La aparición de Tobey Maguire y Andrew Garfield junto al Spider-Man de Tom Holland, así como el cameo de Charlie Cox como Matt Murdock, abren la posibilidad a que las franquicias de Marvel anteriores al MCU continúen existiendo, tanto dentro como paralelamente de las películas. El multiverso, entonces, trasciende incluso los derechos que cada estudio pueda tener sobre un personaje, y le da a Sony y a Disney la posibilidad de continuar con los acuerdos a los que hayan podido llegar sobre el personaje de Spider-Man, sin afectar negativamente a sus propias franquicias. Al contrario, la existencia de una franquicia ya no supone la desaparición de otra, pues el concepto del multiverso les permite continuar con elementos de títulos anteriores.



En paralelo al MCU, la incursión actual de Sony dentro del multiverso trae los títulos de *Spider-Man: un nuevo universo* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*. Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman, 2018) y *Spider-Man: a través del Spider-verso* (*Spider-Man: Across the Spider-Verse*. Joaquim Dos Santos, Kemp Powers y Justin K. Thompson, 2023), donde hacen referencia a la existencia del MCU, al cual denominan Tierra-199999. *Spider-Verse* introduce como personaje principal al Spider-Man de Miles Morales, personaje que aparece por primera vez en los cómics de Marvel en el 2011, dentro de la saga *Ultimate Marvel*, denominada como Tierra-1610.

Si hay un lugar donde el multiverso verdaderamente presenta infinitas posibilidades, es en la ficción y el cine. El multiverso es un concepto que le ha permitido a los cómics de Marvel reinventar sus propias historias más de una vez y llevar un control sobre qué eventos son canónicos

Foto:
Los
vengadores

dentro de la línea principal. Como resume Tardive (2023) para *Screen Rant*, el concepto de otras dimensiones u otras realidades existe en Marvel casi desde sus inicios, pero el concepto de multiverso se forma definitivamente cuando Moore nombra a la línea canónica principal como Tierra-616, lo que permitió separar los eventos del canon principal de otras historias paralelas que buscan explorar nuevos conceptos (Tardive, 2023). Este concepto, que se puede trasladar también a las películas del MCU, se hace evidente hacia el final de la fase tres en *Avengers: Endgame* (Anthony Russo y Joe Russo, 2019), con los viajes en el tiempo, y se vuelve definitivo durante la cuarta fase, con el inicio de lo que sería la saga del multiverso, que estaría conformada por las fases cuatro, cinco y seis (Levandoski, 2023).

La implementación de la saga del multiverso en la escala que el MCU propone es una

producción ambiciosa, no solo por la cantidad de personajes que maneja, sino también por la decisión de incorporar otros productos de Marvel al canon del MCU. En una entrevista sobre *WandaVision* (Jac Schaeffer, 2021) para *Variety*, Kevin Feige entra en detalle sobre la decisión de trasladar personajes del MCU a series en Disney Plus (Vary, 2021). Efectivamente, algunos personajes clave dentro del universo de Marvel no conseguían suficiente tiempo en pantalla bajo las limitaciones de duración de una película que, además, maneja elencos tan amplios (Vary, 2021). Por seguir dentro del mismo ejemplo, el personaje de Wanda es central para muchos de los eventos que parecen acercarse, pero su tiempo en pantalla durante las primeras tres fases del MCU no permitía desarrollar su personaje a mayor profundidad. Sin el contexto de *WandaVision*, el estado mental en el que se encuentra Wanda en *Doctor Strange en el multiverso de la locura* (*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*. Sam Raimi, 2022) no tiene

construcción y, por ende, pierde impacto.

Pero es aquí donde empiezan a surgir los primeros problemas de la saga del multiverso, problemas que comparte el MCU con los cómics de Marvel. Al tener un número tan amplio de títulos, no se puede garantizar que la audiencia esté al día en todos o que lleve el hilo de cada nueva historia incluida dentro del multiverso.

Si hay algo que tienen en común los eventos de *Marvel Comics* y los del MCU, es la existencia de guías de fans sobre qué títulos no te debes perder para poder entender o seguirle el hilo a cada evento. Si observamos las listas de estrenos que conforman las fases uno y dos del MCU, encontramos un promedio de cinco películas sobre héroes independientes que apuntan hacia una película evento y que unen las tramas de las películas individuales hacia un objetivo en común. Este formato se vuelve más ambicioso durante la fase tres, la cual cuenta con nueve títulos en solitario y dos películas evento. Si bien esto aumenta el ritmo de producción, contando esta fase hasta con cuatro estrenos durante un mismo año, al menos todos los elementos centrales para la historia se encuentran en un mismo formato. Y aunque Marvel ya había incursionado en series televisivas antes de la fase cuatro, como las colaboraciones con Netflix o en *Agente Carter* (*Agent Carter*. Christopher Markus y Stephen McFeely, 2015-2016), estas series eran más una extensión del universo que una parte esencial para entender la fase en la que se encuentran las películas (Vary, 2021). En cambio, con la llegada de las producciones de Disney Plus, también empezamos a notar la presencia de las series dentro de las guías para entender los eventos de cada fase, pues comparten personajes y temas centrales para el desarrollo de las películas.



En el 2023, *Los Angeles Times* realizó entrevistas a algunos fans de Marvel en el área de L. A. sobre el estado actual de la franquicia, donde se encontraron reacciones mixtas en cuanto a la trayectoria actual. Si bien hay un consenso general de que la franquicia no está en crisis, sí se comenta sobre la sobresaturación de estrenos y la preocupación por mantener la calidad de los productos en lugar de lanzar tantos títulos casi sin descanso entre sí (Brown et al., 2023). Esto se ve reflejado también en la taquilla de las películas del MCU y en estudios citados en la misma publicación. Si bien no podemos negar que la franquicia del MCU continúa siendo altamente lucrativa, sí podemos afirmar que el género de superhéroes, y en especial los títulos que pertenecen a Marvel, están saturando las pantallas.

En contraste con las primeras etapas del MCU, donde contábamos con un número más pequeño de personajes que, en su mayoría, se introdujeron en sus propias películas para formar un solo grupo (*Los vengadores*), y al observar el panorama actual,

Foto: podemos verificar que no solo contamos con muchos más personajes clave para la historia, sino también con la posibilidad de la existencia de varios grupos. Incluso, algunos de estos ya se ven venir o ya fueron anunciados, como *The Thunderbolts* (Jake Schreier, 2025), como también vamos presenciando la inserción de personajes como Tommy y Billy Maximoff, Kate Bishop, Cassie Lang, América Chávez y Kamala Khan, quienes dejan abierta la posibilidad de la aparición de grupos como *The Young Avengers* o *The Champions*. Si bien las fases actuales parecen estar planeadas por lo menos hasta *Avengers: Secret Wars* (2027), la inserción de tantos personajes en un periodo tan corto de tiempo podría sugerir que, incluso, con el uso de otros formatos, como las series de Disney Plus, se abarcan más personajes de los que se pueden desarrollar apropiadamente.

Levandoski (2023), para *Screen Rant*, refiere otro punto de importancia cuando se adaptan los conceptos del multiverso dentro del MCU, y es que el uso de tantos estrenos, incluso el uso de diferentes formatos dentro de plazos tan cortos de tiempo,

Fuente: IMDb

EL CONCEPTO DEL MULTIVERSO APUNTA A DARLE UNA LONGEVIDAD SIMILAR A LA DE MARVEL COMICS AL MCU, GRACIAS A LA POSIBILIDAD DE INSERTAR NUEVAS HISTORIAS Y PERSONAJES, PERO TAMBIÉN DE REINICIAR CIERTOS EVENTOS. SIN EMBARGO, ALREDEDOR DE ESTE ÚLTIMO PUNTO, TAMBIÉN EXISTE EL RIESGO DE ALARGAR DEMASIADO UNA MISMA HISTORIA O DE SOBRESATURAR A LA AUDIENCIA CON DEMASIADOS ESTRENOS, HASTA EL PUNTO DE HACERLOS ABANDONAR ALGUNOS TÍTULOS O, INCLUSO, A LA FRANQUICIA EN SU TOTALIDAD.

parece estar afectando la cohesión entre las historias y las reglas que definen al multiverso del MCU. Existe una mezcla de conceptos, entre universos alternativos, líneas de tiempo alternas y dimensiones paralelas, que no han terminado de cementarse (Levandoski, 2023). Estas nuevas fases del universo de Marvel no solo introducen personajes nuevos, sino también conceptos que deben ser claros a través de los distintos títulos de la franquicia para que el público pueda sentir que todos estos títulos existen en relación los unos con los otros.

Entonces, la inserción del multiverso dentro del MCU presenta tanto oportunidades como riesgos en cuanto a su narrativa y formatos. El concepto del multiverso apunta a darle una longevidad similar a la de Marvel Comics al MCU, gracias a la posibilidad de insertar nuevas historias y personajes, pero también de reiniciar ciertos eventos. Sin embargo, alrededor de este último punto, también existe el riesgo de alargar demasiado una misma historia o de

sobresaturar a la audiencia con demasiados estrenos, hasta el punto de hacerlos abandonar algunos títulos o, incluso, a la franquicia en su totalidad.

En conclusión, podemos decir que las películas de superhéroes no parecen tener una tendencia a desaparecer, pues se continúan estrenando títulos lucrativos; sin embargo, no necesariamente son una apuesta segura solo por pertenecer a una franquicia en particular. Existe todavía un balance entre ver una película porque forma parte de un todo y verla porque cumple con la calidad e innovación que el público demanda. En este contexto, el concepto del multiverso presenta nuevas oportunidades y desafíos cuando genera nuevas historias, ya que no solo permiten explorar giros interesantes, como intercambiar o añadir personajes y escenarios nuevos, sino también recuperar elementos de franquicias anteriores, lo que extiende su periodo de vida. Esto, sin embargo, debe realizarse tratando de mantener calidad e

ideas nuevas, pues el valerse únicamente de la nostalgia y apego por personajes anteriores no se sostiene a largo plazo; además, alargar historias más allá de lo que tienen para dar puede traer como consecuencia la pérdida de interés por parte del público. □

Referencias

- Box Office Mojo. (2024). *Franchise: Marvel cinematic universe*. <https://www.boxofficemojo.com/franchise/fr541495045/>
- Brown, T., Ordoña, M., & Phillips, J. (2023, 3 de mayo). Marvel is doing just fine — for now. But some L.A.-area fans are at a 'tipping point'. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2023-05-03/marvel-studios-movies-mcu-box-office-reviews-fan-reactions>
- Levandoski, Q. (2023, 10 de noviembre). *The MCU has 7 different multiverse explanations & none of them connect*. Screen Rant. <https://screenrant.com/the-mcu-has-7-different-multiverse-explanations-none-of-them-connect/>
- Tardive, A. (2023, 28 de diciembre). *A brief history of Marvel comics' multiverse*. Screen Rant. <https://screenrant.com/a-brief-history-of-the-marvel-multiverse/>
- Vary, A. B. (2021, 11 de enero). *Marvel's Kevin Feige on 'WandaVision,' 'Star Wars' and how the pandemic is like Thanos' blip*. Variety. <https://variety.com/2021/tv/news/kevin-feige-wandavision-1234882498/>

En una parte y en un tiempo el cine contemplativo en la era de MARVEL y los MULTIVERSOS

¿A quién carajo le importa cuán
largo es un plano?

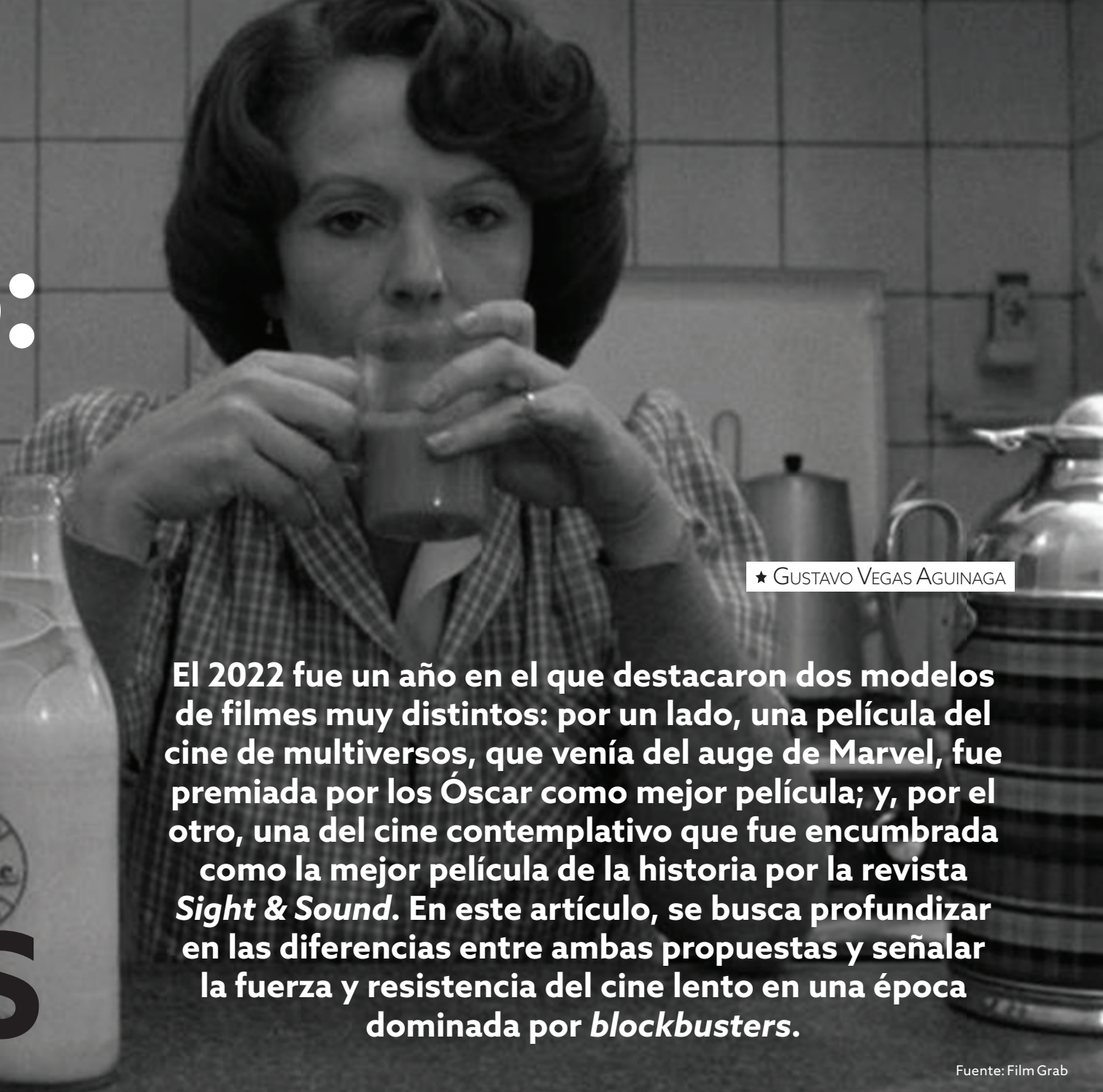
David Lynch

a ceremonia número 95 de los premios Óscar dio por ganadora como mejor película del año 2022 a la multiversal *Todo en todas partes al mismo tiempo* (*Everything everywhere all at once*). Daniel Kwan y Daniel Scheinert). Este galardón marcó oficialmente, por decirlo de alguna manera, el *zeitgeist* de lo que dominó gran parte de

la industria cinematográfica hollywoodense y mundial: el cine de multiversos. Claro está que esta temática deviene de la que imperó en la década del 2010 en adelante: Marvel y los superhéroes.

La era de los personajes de cómics llevados a la gran pantalla tuvo su inicio a mediados de la década del 2000

y, en adelante, se fue construyendo una colección de filmes que, si bien algunos se defendían en su soledad, funcionaron como partes de un mosaico más grande que debía unirse cual rompecabezas para poder apreciarse en conjunto. Así, los eventos de una cinta como *Los Vengadores* (*The Avengers*, Josh Whedon, 2012) no podrían entenderse en su completitud sin haber visto previamente las



★ GUSTAVO VEGAS AGUINAGA

El 2022 fue un año en el que destacaron dos modelos de filmes muy distintos: por un lado, una película del cine de multiversos, que venía del auge de Marvel, fue premiada por los Óscar como mejor película; y, por el otro, una del cine contemplativo que fue encumbrada como la mejor película de la historia por la revista *Sight & Sound*. En este artículo, se busca profundizar en las diferencias entre ambas propuestas y señalar la fuerza y resistencia del cine lento en una época dominada por *blockbusters*.

Fuente: Film Grab

adaptaciones fílmicas de Iron Man, Hulk, Capitán América, Thor y demás personajes. De la misma manera, resultaría una tarea complicada seguir los eventos de *Avengers: Endgame* (Anthony Russo y Joe Russo, 2019) sin conocer lo que pasó justamente en *Los Vengadores*, al igual con todo lo que vino después.

El contenido diseminado en múltiples lugares da pistas también para comprender

mejor la situación de este cine. Y habría que enfatizar el término *contenido*, pues dicha industria no se libra fácil de las acusaciones en su contra de ser una máquina de hacer dinero; además, como demostró la situación de la pandemia, impulsó los estrenos a través de la plataforma de *streaming* Disney+ y cedió ante el pulso generacional de querer verlo todo lo más rápido posible para satisfacer la necesidad de consumo.

Foto:
Delphine
Seyrig como
Jeanne
Dielman

En términos sociológicos de Bauman, estaríamos ante una suerte de cine líquido que fabrica cintas de manera industrial para consumir, descartar y pasar rápidamente al siguiente “producto”. Esto lleva a establecer un ritmo de trabajo mecanizado que resulta en películas de dudosa calidad y condiciones laborales cuestionables (como sucedió en la última entrega multiversal de *El Hombre Araña* animado), lo que nos lleva a cuestionarnos: ¿el cine se ve y el contenido se consume?

¿Dónde se dibuja la línea que separa a estos dos conceptos? El cine de masas frente al cine de nicho o de autor es también una discusión que entra a tallar en este contexto.

Frente al auge que alcanzó el cine de multiversos, y a manera de contraparte ideológica, en el 2022 la revista británica especializada en cine, *Sight & Sound*, publicó una lista de “las mejores películas de la historia”, tal como lo hace cada década desde 1952. La que ocupó el primer puesto fue la cinta *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975) de la belga Chantal Akerman. Con sus 3 horas y 22 minutos de duración, y su silencioso retrato de la monotonía que ahoga a una mujer, logró imponerse por sobre otras películas que ocupaban la cima en anteriores listas. Entonces, esta propuesta de *Sight & Sound*, que no solo busca reivindicar la obra de una gran cineasta como Akerman,

sino también a un estilo de cine rupturista que desafía los modelos, entra de lleno en la conversación actual y funciona como respuesta al dominio de los tiempos presentes. Un cine al que, con fundamento, Martin Scorsese catalogó de “parque de diversiones”¹, un cine multiversal que está sujeto a plataformas de *streaming* que ofrecen la oportunidad al público de consumir un contenido sin fin (todo) en cualquier lugar (en todas partes) y de forma simultánea (al mismo tiempo) con otros usuarios —ya no espectadores—.

Contrario a este “parque”, el cine contemplativo se abre y se presenta como un amplio bosque calmado y silencioso. Es uno que “nos dispone a

¹ El número 23 del 2020 de esta revista ahonda en la discusión que generó lo dicho por Scorsese a través del artículo “¿Qué es el cine? Una pregunta sobre el universo Marvel” de Marisabel Ato.

alejarnos de una cultura de la velocidad, que modifica nuestras expectativas de la narración fílmica y nos sintoniza con un ritmo más libre” (Flanagan, 2008, párr. 3). Si estas películas multiversales están cargadas de acción, velocidad, múltiples personajes y están hechas con decenas y decenas de millones de dólares, las películas del denominado cine lento muestran con premeditada austeridad las posibilidades de un lenguaje audiovisual más distendido, elongado, en donde la tranquilidad dilatada de sus formas juega un rol importantísimo. Mucha gente podrá pensar que en estas películas “no pasa nada”, pero se equivocan. Lo que pasa es el tiempo. La ausencia de acción, entretenimiento, ritmo frenético y demás cualidades ajenas a este cine están contrastadas con el verdadero movimiento: los segundos, minutos y horas. Es el manejo, fijación y paso del tiempo una condición meta y extracinematográfica que interpela a la audiencia; también es querer afianzar todavía más

Foto:
Stephanie Hsu
en *Todo a la
vez en todas
partes al
mismo tiempo*

Fuente: Esquire





el pacto intrínseco entre espectador y película. Tal es el caso de la cinta de Chantal Akerman, *Jeanne Dielman*, donde uno puede ver y esperar a que algo ocurra, pero ya está sucediendo (Winter, 2022, párr. 9).

Ahora bien, “la mejor película de la historia”, pese a ser de 1975, posee mayor afinidad con los tiempos actuales que la ya mencionada ganadora del Óscar, *Todo en todas partes al mismo tiempo*. Claro que esta también conversa con el cine del presente a su modo; sin embargo, *Jeanne Dielman* sintoniza mejor con el presente al ser pionera del cine feminista y abordar la problemática de una mujer en un mundo machista (Batlle, 2022). En cambio, *Todo en todas partes al mismo tiempo* (de)muestra sus lazos con el tratamiento normativo de la actualidad mediante sus formas (el montaje apresurado, el bombardeo de color, la recuperación de “antiguas estrellas de cine” y la resolución —entre simple y simplona— del tercer acto) y su fondo:

una cinta que habla sobre la aceptación de inmigrantes, de personas con distintas orientaciones sexuales, los cambios generacionales y, claro, su propuesta casi maravilosa de los multiversos. No resulta sorprendente que figuren como productores los hermanos Anthony y Joe Russo, responsables de las entregas de *Los Vengadores*, mencionadas líneas arriba.

En suma, el cine de multiversos, al menos en la actualidad, está muy sujeto a las formas narrativas de las películas de superhéroes. El enfoque que le da *Todo en todas partes al mismo tiempo* amaga con querer experimentar con la temática de los universos; sin embargo, y como señalaba Isaac León Frías en 1966, “lo novedoso, original, anticonvencional ... no siempre es valioso” (León Frías & De Cárdenas, 2018, p. 57). Es enteramente entendible, eso sí, que el cine de multiversos encarne la esencia del consumo (y, por consecuente, del cine) actual en sus formas, pues los avances tecnológicos,

Foto:
Delphine
Seyrig e
Yves Bical
en el clásico
de Chantal
Akerman

descubrimientos y demás nos acercan más a querer alcanzar ese mundo de ciencia ficción hipermoderno.

Las generaciones actuales son las que quieren tener, grabar, fotografiar, *likear*, compartir, consumir todo en todas partes y al mismo tiempo. Esta posibilidad de ver —cinematográficamente hablando— todos los universos posibles, de hacer múltiples viajes entre realidades y dimensiones, de experimentarlo todo, va muy acorde a un presente donde las personas se comunican a través de su propio multiverso: el metaverso. En este lugar, pasan tiempo en realidades virtuales, mas no en el mundo real, y donde el internet les permita enlazarse (o enlazar los dispositivos que ya son extensiones nuestras) a través de imágenes, sonidos, videos, otras personas, contenido, etcétera, de cualquier parte del mundo. El cine de los multiversos es un cine de este tiempo para un público de este tiempo. En palabras de Eduardo A. Russo:

Son décadas de enfrentamiento a pantallas electrónicas las que han moldeado nuestras formas de consumo, manipulación y producción cinematográfica. Un nuevo tipo de espectador se pone a prueba a diario, enredándose con la multiplicidad de posibilidades que ofrece la realidad multimedia y contribuyendo a esta imparable mutación. (Russo, 2011, p. 5)

No obstante, el montaje veloz en el cual se regocija el cine multiversal y el de superhéroes no es únicamente algo de este siglo. Sergei Eisenstein, conocido como uno de los padres del montaje, ya aplicaba un ritmo enérgico y dinámico en sus películas desde la década de 1920. En un estudio comparativo entre algunas de sus obras en contraste con otras de Andréi Tarkovski, se halló que mientras la duración media de los planos de este cineasta era de más de 36 segundos, los de Eisenstein apenas llegaban a 3 segundos. Asimismo, Eisenstein logró superar los 160 cortes en una escena, mientras que Tarkovski llegó a filmar escenas de una sola toma (González, 2020). Pero hay una gran diferencia entre, por ejemplo, la maravillosa secuencia del coche de bebé en las escaleras en *El acorazado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, Sergei Eisenstein, 1925), donde a partir de un montaje muy rápido se dilatan los segundos y generan una carga emocional fuerte, y una escena de *Capitán América: el Soldado de Invierno* (*Captain America: The Winter Soldier*, Anthony Russo y Joe Russo, 2014), en la que Steve Rogers se enfrenta a un helicóptero enemigo. Esto lo narran en un poco más de 45 segundos con un poco menos de 45 cortes, con planos aproximadamente de 1 segundo. El montaje rápido, en este caso, obstaculiza un poco la emoción de la escena

pues, si bien transmite ese heroísmo propio del Capitán América, es todo tan rápido que funciona más como un vehículo gratuito de acción que como herramienta para establecer el tono de la escena. Pareciera, incluso, un Capitán América fragmentado producto de tantos (re)cortes. Claro que este tipo de detalles no alejan a la cinta de los Russo de ser una muy buena entrega del cine de superhéroes.

De regreso a *Jeanne Dielman*, Chantal Akerman logra con éxito retratar y representar la monotonía mecanizada de la vida de la ama de casa que protagoniza su película a través de la lentitud de las acciones, su repetición y silencio, su puesta en escena acogedora pero incómoda y una edición que deja fluir cada escena con un letargo particular para establecer un tono tan pasivo que resulta inquietante. El montaje de los cortes, entonces, consigue fijar bien el ritmo, pues sino sería meramente un medio estilístico (Tarkovski, 2002) o podría desentonar con la idea que busca proponer la película. De nada servirían aquí cortes que nos agilicen las acciones o que hagan a la cinta más vistosa o llamativa. Pensemos en esos cuarenta planos de un segundo del Capitán América cuando derriba un helicóptero: nunca diremos que una película está bien montada porque en ella haya más cortes (Murch, 2003). Y si bien *Jeanne Dielman* no presenta helicópteros en llamas, explosiones, motocicletas, escudos metálicos estrellados y demás, se defiende con efectividad en el tedio que transmite. Al respecto, comenta Jessica Winter que “el aburrimiento fijado firmemente en espacio, tiempo e intención es muy distinto al que siento viendo el estroboscópico e incoherente montaje a rebanadas que domina gran parte del cine contemporáneo, desde *blockbusters* de franquicias hasta premios Óscar de edición” (Winter, 2022, párr. 8).

Consideremos también la cuestión de autor cuando hablamos del cine multiversal y el cine contemplativo. ¿Hay algo que realmente, en esencia, distinga a las entregas de *El Hombre Araña* de Jon Watts de las de *Doctor Strange*? Claro, que la segunda de este último muestra algunos toques distintivos de la obra del buen Sam Raimi, pero todos están

sujetos —y ajustados— a las fórmulas narrativas de Marvel. Otro ejemplo: *Spider-Man: un nuevo universo* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman, 2018)² y *Spider-Man: a través del Spider-verso* (*Spider-Man: Across the Spider-Verse*, Joaquim Dos Santos, Kemp Powers y Justin K. Thompson, 2023) poseen facturas idénticas, un ritmo trepidante y efectivo, una acción que no cesa y unas imágenes que realmente exploran las posibilidades tanto de la animación como de la representación de los multiversos en pantalla. Pese a sus merecidos laureles, ninguna presenta evidencias de una marca autoral y ambas tienen tres directores distintos. Si se vieran las dos películas de una sentada, sin saber quiénes las dirigieron, podría asumirse que se trata de las mismas personas. Tampoco se trata, claro, de desdeñar el cine de multiversos y superhéroes por sus inherentes temáticas, tratamientos y personajes, menos por su audiencia objetiva, pues sería caer en un discurso que oscila entre lo elitista, puritano y *snob*. Que una película esté dirigida a un público selecto no le da por sí categoría estética. De igual modo, dirigirse a un público mayoritario no le resta, menos le impide, tener valor artístico (León Frías & De Cárdenas, 2018).

En líneas generales, lo que motiva este texto es una cuestión de montaje. Ante las ya mencionadas características del cine multiversal, el cine contemplativo resulta una propuesta provocadora dentro de su pasividad rítmica, pues le lleva la contra a las formas normativas *mainstream*. En respuesta a la demanda de rapidez, acción e instantaneidad, el cine lento

² Como coincidencia y para ampliar las diferencias expuestas, en ese mismo año se estrenó *La flor de Mariano Llinás*, una cinta de trece horas de duración.

oferta un “énfasis pronunciado en la quietud y el día a día que no apela directamente a la noción abstracta de ‘lentitud’, sino a una estética de lo lento” (Flanagan, 2008, párr. 3); una economía de planos que deviene en una riqueza expresiva y narrativa.

En la actualidad, y en los tiempos de Marvel y otros *blockbusters*, este otro cine desafía también los modelos narrativos³. Como vimos, *Todo en todas partes al mismo tiempo* tiene una estructura muy clásica de inicio, nudo y desenlace (uno subrayado, por cierto), albergada en cierto facilismo que su imaginería llamativa busca camuflar, uno

³ Si bien se habla de un desafío que pareciera tener solamente relevancia cinéfila, se trata también de un asunto de “vida o muerte”, como demostró el chino Hu Bo con su cinta de casi cuatro horas *An Elephant Sitting Still* (*Dà Xiàng Xídi Èrzuò*, 2018), que tras su estreno optó por el suicidio luego de distintos problemas con los productores que buscaban acortar su cinta.

que puede ser visto de forma recurrente en las películas actuales. Pese a sus temáticas futuristas, muchas propuestas no son novedosas y, pese a su contexto e ideología (pos) moderna y sus herramientas tecnológicas, “el cine de hoy es muy antiguo” (Calvo et al., 2024). La cuestión del modelo la detalla bien Lucrecia Martel:

Un protagonista quiere algo, hay un obstáculo que puede ser otro, eso genera un conflicto. ¿Ven a diario una fórmula que pueda representar o contar lo que nos pasa, sobre todo lo más delicado y curioso? Hemos tratado de encorsetar la experiencia humana con una estructura que no da cuenta de todo, preforma acontecimientos y los convierte en enfrentamientos. Ese modelo narrativo es bélico y debemos abandonarlo. (Martel, 2023)

La libertad de pensar directamente es también un factor importante en la comparación. Decía el editor Walter Murch, en el documental *The Cutting Edge: The Magic*

of *Movie Editing*, que dejar “reposar” un plano por más tiempo permitía al espectador evaluar e interpretar mejor lo que estaba viendo (Apple, 2024). En la misma línea, Matthew Flanagan indica que son las largas tomas las que invitan a nuestros ojos a deambular dentro de los parámetros del cuadro, a observar detalles que permanecerían ocultos mediante una forma más ágil de narración (Flanagan, 2008, párr. 2). Tarkovski, por su parte, asumía la siguiente idea:

El “cine de montaje” no permite al espectador que someta lo que ve en la pantalla a su propia experiencia. Ese tipo de cine plantea enigmas al espectador ... pero cada uno de esos enigmas tiene una solución formulada verbalmente con toda precisión. [Eisenstein] arrebató al espectador la posibilidad de tomar una postura propia al percibir lo que le muestra en pantalla. (Tarkovski, 2002, p. 144)

Foto:
Chris Evans
en *Capitán América: Civil War*



Fuente: Rockdelux



Fuente: IMDb

Resultaría casi imposible, por tanto, pensar en primeros planos largos y silenciosos (¡contemplativos!) de los rostros de el Hombre Araña, Capitán América, Iron Man, Thor, etcétera, por un asunto simple: las películas de superhéroes “no pueden ser aburridas”. Pero claro que algunas lo logran y con creces.

De todos modos, si hablamos de la posibilidad de pensamiento, ¿qué reflexión podría proponer una edición llena de planos intermitentes, casi de parpadeos? Consideremos no solo a Marvel, sino también a la entrega multiversal que premió la Academia. *Todo en todas partes al mismo tiempo* tiene, inclusive, planos que son literalmente un cuadro. No hablo de pinturas enmarcadas, sino de imágenes cuya duración es la más mínima de todas. ¿Hay chance de razonar o cavilar algo con planos que se extienden por 1/24 de segundo? Claro que no es esa necesariamente la intención del director y, sin embargo, tal situación se condice con el panorama de consumo mediático referido en los párrafos iniciales de este texto.

La relación de la brevedad de los planos con el entretenimiento comprimido que impera en los tiempos que corren se explica también por razones que están fuera de las decisiones directorales, como dice Joan Ferrés: “Estamos en la era

de Twitter, con mensajes que no pueden superar los 140 caracteres; de TikTok, con videos que no pueden exceder los 60 segundos; o de Instagram, cuyas *stories* no pueden ir más allá de los 15 segundos” (como se cita en Aguaded & Pérez-Rodríguez, 2021, p. 3). Ferrés cita a Patino para mencionar el *attention span*⁴ de nueve segundos del ser humano (uno más que el pez) y cómo, pasado este tiempo, nuestros cerebros se desenganchan y necesitan un nuevo estímulo, una nueva señal y alerta (Patino, 2020, como se cita en Aguaded & Pérez-Rodríguez, 2021, p 3).

Quizá lo anterior puede dar pistas del porqué de los montajes estroboscópicos a rebanadas: ¿si Twitter, ahora X, TikTok e Instagram delimitan en espacio y tiempo todo, por qué el cine, que ahora es también “contenido”, no lo hace también en sus planos? En este sentido, Flanagan (2008) señala que desde 1990 el cine de masas ha estado sujeto a modos que se han esforzado en amplificar la ilusión de rapidez. Además, de acuerdo con David Bordwell, no solo la continuidad intensificada se volvió la plataforma predeterminada de estilo del cine *mainstream*, sino que también el plano promedio de una producción de los setenta, que oscilaba entre los

⁴ Capacidad de atención.

cinco y nueve segundos pasó a estar entre dos y ocho segundos en los noventa (como se cita en Flanagan, 2008). ¿En cuántos segundos se encontrará ahora?

Finalmente, y como breve esperanza, hay todavía cineastas que hoy en día no solo se enfrentan a una atención deficiente y un público que exige poco, sino también a un modelo narrativo. Mencionaba Isaac León Frías (2021) que uno de los rasgos que mostraba el cine de autor en los comienzos de la década del 2000 era el ritmo distendido y la temporalidad dilatada. Además, menciona a Béla Tarr, Lisandro Alonso, Nuri Bilge Ceylan, Pedro Costa, Hou Hsiao-hsien, Abbas Kiarostami, entre otros, para luego indicar que en estos tiempos lo que guía este cine es la densificación narrativa y la hiperduración (León Frías, 2021). En épocas de Marvel y los multiversos, se estrenaron *24 frames* (Abbas Kiarostami, 2017), *Wiñaypacha* (Óscar Catacora, 2017), *Memoria*⁵ (Apichatpong Weerasethakul, 2021), *Days* (Tsai Ming-Liang, 2020), *La ruleta de la fortuna y la fantasía* (*Gúzen to sôzô*, 2021⁶) y *Drive my Car* (*Doraibu mai kâ*, 2021), ambas de Ryusuke Hamaguchi, *Godland* (*Vanskabte land*. Hlynur Pálmason, 2022⁷), *Cerrar los ojos* (Víctor Erice, 2023), *Dentro del caparazón del capullo amarillo* (*Bên trong vỏ kén vàng*. Pham Thien An, 2023⁸), *Los Delincuentes* (Rodrigo Moreno, 2023) y *Sobre hierbas secas* (*Kuru Otlar Üstüne*. Nuri Bilge Ceylan, 2023⁹).

⁵ Estrenada en el 26 Festival de Cine de Lima PUCP (2022).

⁶ Estrenada en la 7.ª Semana del Cine ULIMA (2021).

⁷ Estrenada en la 8.ª Semana del Cine ULIMA (2022).

⁸ Tanto el regreso de Erice como la cinta de Thien Am, con un aire al cine de Weerasethakul, fueron estrenadas en la 9.ª Semana del Cine ULIMA (2023).

⁹ La cinta del argentino Moreno, al igual que la del turco Bilge Ceylan, se estrenaron en el 27 Festival de Cine de Lima PUCP (2023).

Foto:
Spider-Man:
un nuevo
universo

Todos estos títulos no hacen sino confirmarnos que, pese a ser una minoría escondida entre el tiempo distendido y pese a querer salir adelante en tiempos de superhéroes y multiversos, el cine lento aún se mantiene con vida en cada plano. De todos modos, como dice Roger Koza (2022): “Por darnos la posibilidad de ver una película de Ant-Man, luego una de Nuri Bilge Ceylan y cerrar con otra de Buster Keaton¹⁰, el cine es el verdadero multiverso”. ◻

Referencias

- Aguaded, J., & Pérez-Rodríguez, M. (2021). *Educomunicación y empoderamiento en el nuevo mundo post-COVID*. Tirant Lo Blanch.
- Apple, W. (Director). (2004). *The Cutting Edge. The magic of movie editing* [The Cutting Edge. La

¹⁰ Añade Koza que Keaton realizó en 1924 la mejor secuencia multiversal de todas en *Sherlock Jr.*

- magia de la edición*] [Película]. A. C. E; British Broadcasting Corporation; NHK Enterprises; TCEP Inc.
- Battle, D. (2022). ¿Es “*Jeanne Dielman, 23, Quai du Commerce, 1080 Bruxelles*”, de Chantal Akerman, la mejor película de la historia del cine? OtrosCines. <https://www.otrosocines.com/nota.php?idnota=18645>
- Calvo, A., Fernández-Santos, E., De Partearroyo, D., & Lardín, R. [SensaCine]. (2024, 18 de enero). *Análisis ‘Centaurios del desierto’ (‘The Searchers’) de John Ford | Tarde de perros S03_E01* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TdMoY9GMv6M>
- Flanagan, M. (2008). *16:9 in English: towards an aesthetic of slow in contemporary cinema*. 16:9. https://www.16-9.dk/2008-11/side11_inenglish.htm
- González, R. (2020). *Las teorías del montaje de Eisenstein y Tarkovsky: análisis del ritmo filmico a través de sus planos* [Tesis de bachillerato, Universidad Politécnica de Valencia]. RiuNet repositorio UPV. <http://hdl.handle.net/10251/153412>
- Koza, R. (2022, 29 de mayo). A propósito de “Doctor Strange”: Cuál es el auténtico multiverso del cine. *La Voz del Interior*. <https://www.lavoz.com.ar/numero-cero/a-proposito-de-doctor-strange-cual-es-el-autentico-multiverso-del-cine/>
- León Frías, I., & De Cárdenas, F. (2018). *Hablemos de cine (antología)* (Vol. 2). Pontificia Universidad Católica del Perú, Fondo Editorial.
- León Frías, I. (2021). *Desde la ventana indiscreta. Páginas de cine*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.
- Martel, L. [Coalición FADU]. (2023, 13 de septiembre). *Lucrecia Martelen FADU (Charla completa)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/fzSFx9KrC9c?si=iaskXAANZg2KHTuB>
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Ocho y Medio.
- Russo, E. A. (2011). Ante la metamorfosis: pantallas, espectadores y nuevas formas del cine. *Ventana Indiscreta*, (5), 4-9. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2011.n005.1123>
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Ediciones Rialp.
- Winter, J. (2022, 5 de diciembre). The revelatory tedium of the new “greatest film of all time”. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/the-revelatory-tedium-of-the-new-greatest-film-of-all-time>

Foto:
Sergei
Eisenstein



Fuente: El periódico

MULTIVERSO

El conta er

El cine de terror ha mostrado la interacción de otros universos o realidades que, según el código que lo define, son mortales o incitan a la maldad. Estos universos, designados como el más allá y la realidad terrenal, son ejemplos del funcionamiento de universos paralelos o multiversos que coexisten en un género que puede ser entendido como un universo semántico. Esto se plantea en correspondencia con la categoría de semiosfera, propuesta por Iuri Lotman, lo que permite identificar a los universos cinematográficos o multiversos, en general, como universos semánticos.

★ ERICK BERNARDO SUASTE MOLINA¹

Foto: *Freddy contra Jason* / Fuente: IMDb

¹ Doctor en Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.



OS DE TERROR.
acto semántico
ntre realidades
mortales

Introducción: multiverso, ¿una categoría semiótica?

En el terreno de la física, el multiverso puede definirse como “un conjunto de universos, pero con ciertas propiedades” (Gangui, 2020, p. 75). Esto conduce a una serie de consideraciones acerca del término y las diferentes concepciones que existen acerca de él, desde el enfoque de las ciencias exactas. Según Gangui (2020), se entiende al universo como “la totalidad, todo aquello que existe, existió o existirá algún día; el espacio-tiempo único, conexo (es decir, conexo local y causalmente), poblado de campos y materia, del cual nuestro dominio cósmico (en expansión, observable) es tan sólo una parte” (p. 72).

En cosmología, la teoría del *big bang*, o la gran explosión que originó el universo, es una de las teorías más aceptadas. Esta explica que la materia que compone al universo llegó a una temperatura y densidades tan altas, que explotó y se expandió. El efecto posterior fue la formación de partículas subatómicas, átomos que, debido a la gravedad, formaron galaxias. Pese a que la cosmología contemporánea (tomando ese periodo como lo que va del siglo XXI) ha puesto sobre la mesa el debate científico y filosófico acerca de qué es aquello que denominamos universo, parece que la aprobación sobre la validez de la teoría del *big bang* es amplia; de ese fenómeno, se retoman procesos que permiten explicar las características del multiverso.

Este no es un trabajo sobre cosmología, pero sí considero necesario retomar solo un par de nociones que, en menor o mayor grado, aparecen, ya sea implícitas o explícitas, en la filosofía y la teoría social. La primera es la de la distancia máxima, es decir, la del horizonte observable del propio universo en el que vivimos, el cual se expande, no es infinito y termina donde alcanza nuestra mirada, o bien hasta donde podamos (o nos atrevamos) realizar mediciones, de modo que lo que se halla más allá de esa distancia, aún no puede ser observado¹.

¹ La noción de horizonte de conocimiento también se halla, por ejemplo, en Martin Heidegger, quien en el *Ser y tiempo*

La segunda noción es la presencia de dominios independientes (y causalmente separados) del nuestro. Una hipótesis es que el universo sigue acelerándose, pero que la expansión se ha desacelerado: si el horizonte aumenta un año luz por cada año que pasa, esos diferentes dominios (o bien universos desconectados) podrían solaparse con el paso del tiempo (Gangui, 2020, p. 73). La noción de que pueden existir múltiples regiones causales provocadas por la aceleración del universo, pero que no tengan relación causal con la nuestra, no es una noción de la ciencia ficción; al contrario, es una que está respaldada por la teoría cuántica, el relativismo, entre otras teorías. Pero la existencia de universos paralelos ha alimentado la imaginación de otros y el contacto entre ellos se ha vuelto fuente de especulación y de entretenimiento.

En el cine, en años recientes, el multiverso se ha presentado ante los espectadores como la existencia de diferentes universos que coexisten de manera simultánea, aunque no siempre estén en contacto. No obstante, el interés radica en que se ocasione un evento de alteración de la realidad que, en consecuencia, modificará el tiempo y espacio de los otros universos. Ello genera que estos se unan, ya sea con el cruce narrativo entre historias, la aparición de personajes de otro mundo, los guiños a otros universos, los *easter eggs* o pistas que aparecen para construir una narrativa más grande, o bien que la propia película se convierta en el elemento de una narración más grande, lo que convierte a cada

(1927/1971) discute acerca de la existencia del ser a través del concepto de *Dasein* ('ser-ahí') en el mundo, el cual se desarrolla en una temporalidad y siempre dentro de un horizonte trascendental en el que indaga acerca de los fenómenos de su mundo, pero siempre, hasta donde existe un límite u horizonte de conocimiento.

entrega en un episodio más de lo que hemos conocido como evento multiversal.

Espacio y tiempo son dos categorías que, en cosmología, componen al multiverso, pero que, de igual modo, se han empleado en las ciencias sociales y humanidades para explicar cómo comprender, interpretar y construir el mundo. Como seres humanos, nos entendemos en el aquí y el ahora, pero la filosofía también nos ha hablado sobre la potencia de la mente y del cuerpo para recordar el pasado y adquirir (virtualmente) habilidades que pueden practicarse en el futuro. Además, dichas categorías son relativas al cine: el tiempo de la imagen en movimiento y el espacio en el que la acción se desarrolla. Por ello, ambas pueden convertirse en unidades de análisis cinematográfico.

Existen otras formas de estudiar el multiverso. En el caso de la comunicación, como disciplina que se extiende en el campo de las ciencias sociales, de manera general, estudia los procesos de significación que se construyen entre participantes del proceso comunicativo y, por tanto, en la interacción con otras realidades que no son las nuestras, es decir, lo que conocemos como universos simbólicos. Estos universos son el centro o matriz de todos los significados posibles que hemos construido socialmente, lo cual incluye reglas de convivencia, conductas, léxicos últimos, dominios de saber y discursos: este universo es mi centro y me permite saber cómo deben ser las cosas y no deberían ser de otro modo. En cambio, un universo simbólico puede interactuar con otro, desde luego, pero para que sus participantes sepan de las pautas que existen en un mundo ajeno a ellos, es que existe la comunicación intersubjetiva, con la que compartimos saberes y experiencias.



Fuente: IMDb

¿Puede el universo simbólico ser una realidad alterna pero simultánea a otra? Si la sociedad, de acuerdo con Schutz (1962/1974), está constituida de múltiples realidades, estas existen independientes las unas de las otras, pero se llegan a conocer por vía de la comunicación, aunque no solo en la interacción cotidiana, sino también con el trabajo de los medios de comunicación masiva, al igual que con la actividad de la cultura que crea significados y los materializa en lenguaje, arte, historia, mitologías, filosofía, religiones, ciencia, entre otras formas simbólicas. Por ello, en este punto, considero que la noción de universos, en cosmología, es similar a la de universo simbólico que proponen las ciencias sociales.

En el terreno de la comunicación, la existencia y el funcionamiento de lo que podemos llamar multiversos simbólicos se puede estudiar a través de la

intertextualidad. Esto quiere decir, estudiar cómo es que las películas se presentan como textos dobles que comparten códigos visuales y narrativos o bien, en el caso de los medios, a través de la transmedialidad que, a través de ella, el cine ha expandido su universo a la televisión, el cómic, la novela gráfica, el videojuego, las *fanfics*, entre otras experiencias de comunicación. Desde ahora, podemos postular, y empleando las herramientas de la semiótica, que el multiverso puede comprenderse como una semiosfera.

La semiosfera es un espacio semiótico donde es posible la acción de la semiosis: aquel proceso en el que las personas reconocen objetos o eventos de su mundo como signos y los interpretan en función del conocimiento de su contexto, es decir, de los referentes que poseen. Es una creación cultural, por ende,

Foto:
Heather
Langenkamp
en *Pesadilla en
Elm Street*

hace posible la vida cultural porque la organiza en sistemas de signos, cuya función es producir un orden sobre un fondo entrópico (Haidar, 2010, pp. 3-6). Asimismo, la lengua es la base de esta organización, pero, en este espacio, circulan “textos” que pueden ser traducidos de una cultura a otra y se presentan en distintos modos: uno de ellos es el cine.

Si la semiosfera organiza la existencia de diversos textos que circulan en el espacio semiótico y que provienen de diferentes culturas, ¿puede considerarse multiverso? No pretendo forzar el asunto porque, desde luego, es una discusión más amplia. De momento, apelando a la noción de universo simbólico (la *semiosfera* es un término que tiene similitudes con esta noción) y la existencia de textos que hablan de múltiples realidades y experiencias de vida, propongo que se observe al multiverso como una categoría semiótica. Ahora bien, en el cine, la reflexión y representación de otros universos ha sido constantemente

empleada, pues los multiversos, popularizados en el cine de ficción de años recientes gracias a la interacción entre películas de superhéroes, pueden localizarse también en otros géneros.

En este caso, planteo concentrarnos en el cine de terror, uno de los muchos géneros o textos que produce el cine. Además, pretendo explorarlo como un espacio donde han interactuado universos o realidades que, según el código que define al terror, son mortales o incitan a la maldad. Pero no se trata únicamente de aplicar una categoría actual como la de multiverso a otro género, sino analizar cómo, de cierto modo, aquel mecanismo ya ha estado allí. El cine de terror siempre ha operado sobre la base de que existen universos alternos al nuestro, es decir, la simple idea de que existe algo más allá de la muerte postula la existencia de otro universo u otro mundo posible.

En este sentido, este artículo asocia la noción de multiverso con lo sobrenatural y deja de lado, por ahora, los subgéneros sobre asesinos seriales, amenazas animales o naturales, aunque no por ello se descarta que pudieran interactuar en la construcción de multiversos (ya por allí hubo una película de *El cocodrilo vs. Anaconda* [*Lake Placid vs Anaconda*. A. B. Stone, 2015], por mencionar un ejemplo cutre).

La "otra vida": el más allá como encarnación de universos paralelos

En esta sección, pretendo describir al cine de terror, particularmente aquel que está enfocado en manifestaciones sobrenaturales, como un multiverso donde el más allá opera como universo simultáneo al de los humanos. Claro que, en principio, se halla el guiño a otras películas. En *El infierno de Jason* (*Jason Goes to Hell: The Final Friday*. Adam Marcus, 1993), el asesino

Fuente: IMDb

enmascarado Jason Voorhees es "finalmente" derrotado y hundido en el infierno por entidades demoniacas. Hacia el final de la película, un perro desentierra la máscara de hockey de Jason, pero, entonces, un conocido guante con navajas emerge de la tierra para jalar esa máscara hacia adentro, mientras se escucha la carcajada de Freddy Krueger, otro de los íconos del terror contemporáneo. Ese guiño dignificó la interacción entre dos franquicias populares en el cine de terror: *Viernes 13* (*Friday the 13th*. Sean S. Cunningham, 1980) y *Pesadilla en la calle Elm* (*A Nightmare on Elm Street*. Wes Craven, 1984).

Su enfrentamiento en el cine se materializó hasta el año 2003, con el estreno de *Freddy contra Jason* (*Freddy vs Jason*, Ronny Yu), en el que

finalmente se pusieron en escena dos mundos que, hasta antes de ese evento, constituían universos cinematográficos distintos: el de *Viernes 13*, con su clásico escenario del campamento Crystal Lake, y el universo de los sueños de Freddy Krueger, cuyo referente en el mundo físico era el de la calle Elm. Desde luego, esto sucedió varios años antes de que los superhéroes tomaran por asalto al cine actual con su elaboración del universo cinematográfico Marvel (y su contraparte, DC cómics). La idea estaba ya en el cine, no solo en el terror, sino en la ciencia ficción.

En *Depredador 2* (*Predator 2*. Stephen Hopkins, 1990), cuando Harrigan (Danny Glover) accede a la nave de los cazadores alienígenas, observa en la cámara principal una serie de trofeos que cuelgan de las paredes y, entre ellos, unos cráneos del mítico xenomorfo, el alien de la ahora exitosa franquicia creada por



Ridley Scott. Su enfrentamiento también llegó tarde al cine, en el 2004 de la mano de Paul W. S. Anderson, con *Alien vs. Depredador* (*Alien vs Predator*), aunque el concepto ya existía en otros medios, por ejemplo, en el cómic creado por *Dark Horse Comics* en 1989 y un videojuego lanzado por *Super Nintendo* en 1993, lo cual ilustra la evolución del universo de un texto a otro.

Pero el guiño o presencia de elementos en un plano —de otros personajes u objetos de películas— no hacen al multiverso del cine, sino la presencia simultánea de dos mundos posibles que colapsan en una misma realidad, con los cuales se puede construir otros universos. En el caso del cine de terror, considero que este género opera con el principio de que existe un mundo alterno a nosotros, aquel al que van las personas

que mueren, o bien, en donde existen entidades malévolas que desean apropiarse de los humanos. Se trata del más allá, designado como el mundo de los fantasmas, de los muertos, el infierno o el purgatorio, según la naturaleza de los relatos.

En su definición más básica, el cine de terror es aquel que encarna el miedo a lo desconocido y, narrativamente, opera a partir de la irrupción de una amenaza que altera la cotidianidad de sus protagonistas. El cine de terror, considero, elabora otras formas de los peligros que se presentan en la vida, pero, de igual manera, construye otros mundos que se presentan mediante una serie de acciones que involucran tanto a los personajes como a ciertos objetos malditos, portales, cánticos, poemas, maldiciones y otras formas de invocar

Foto:
La monja

a la maldad que, en este caso, se entiende como sobrenatural, es decir, más allá de las capacidades del ser humano y que, por tanto, no existe en este plano sino en otro, pero que opera con sus propias reglas y acontece de manera simultánea.

A menudo, el velo entre los vivos y los muertos se rompe, por tanto, podemos comprender al más allá o a lo sobrenatural, como un universo paralelo. Ahora bien, dado que este lugar adquiere designaciones diversas como infierno, otra dimensión, más allá, oscuridad, etcétera, podemos plantear que esos espacios pueden funcionar como múltiples realidades. Empero la designación del espacio en las películas se posiciona como un único lugar que interactúa con el nuestro, el de los humanos. Incluso, hay dos formas en que se puede ocasionar esa interacción, a las que llamo búsqueda del riesgo y estado de bienestar:

Lo que puede ayudarnos a plantear diferentes caminos para el desarrollo del miedo dentro de las películas de terror, es el encuentro con la amenaza: en el primer camino (búsqueda del riesgo), el riesgo que decidimos tomar voluntaria o involuntariamente nos conduce al encuentro con la amenaza, en la cual una maldad es perturbada y decide atacar. Otro camino, que es el más usual y suele describir al género en su calidad de relato, es aquel donde el estado de bienestar o tranquilidad de alguien es perturbado por la aparición de una amenaza, sea de forma repentina, paulatina a través de pistas o con algunas señales de advertencia. La tendencia es alejar a este mal de nuestra vida, pero inevitablemente debe haber una confrontación. (Suaste, 2002, p. 117)

Nuestros estados de bienestar o comodidad son siempre alterados por cualquier elemento ajeno a la cotidianidad. En el caso del

terror y sus subgéneros, las posesiones, los experimentos científicos que alteran a la naturaleza o a los animales, la irrupción de un asesino en serie en la comunidad o la presencia de fantasmas en el hogar son motivos frecuentes. Me gustaría, más bien, ejemplificar el caso de la búsqueda del riesgo, en el que los protagonistas quiebran una prohibición que invoca la presencia de seres de otros mundos e, incluso, el colapso.

Si tratamos de construir un símil con la cosmología o la física, encontraremos que existen tres modelos de muchos universos cualitativamente diferentes: universos temporalmente múltiples o multiversos temporales, donde el cosmos es cíclico en el tiempo; universos espacialmente múltiples que existen simultáneamente; y universos múltiples en otras dimensiones que comenzaron con ideas eminentemente religiosas, donde se refiere a la capacidad de Dios para crear no

uno, sino infinitos mundos en paralelo (Ganguí, 2020, p. 73).

En un ejercicio de simple comparación empírica, podemos observar que estos universos múltiples son los que se han representado en el cine con mayor frecuencia. En el terror, como ya dije, se presentan como el más allá y colapsan con el nuestro gracias a la apertura de portales, invocación de espíritus o por el uso de objetos malditos. Un ejemplo que integra estos elementos es *Hellraiser: Ella* (*Hellraiser*: David Bruckner, 2022), basada libremente en la película de 1987 dirigida por Clive Barker, basada, a su vez, en la novela escrita por el mismo Barker, titulada *Puerta al infierno* (*The Hellbound Heart*). En la versión del 2022, Riley, una chica drogadicta, participa en el robo de un artefacto que, según su novio, podrán vender a un alto precio. El objeto es un rompecabezas mecánico en forma de cubo que contiene seis configuraciones y cada una de ellas se activa

Foto:
Robert Englund y Heather Langenkamp en *Pesadilla en Elm Street*.



Fuente: IMDb



Fuente: IMDb

con la sangre de un humano. Entonces, seres infernales atraviesan el portal que se abre con cada configuración y torturan cruelmente a quien les ha llamado.

Los seres se hacen llamar cenobitas y el lugar de donde vienen es una dimensión alterna que, se infiere, es el infierno. Pero, además, la descripción que la suma sacerdotisa (líder de los cenobitas) hace de ellos connota la extensión de sus dominios fuera de lo terrenal: "Somos exploradores en las regiones más lejanas de la experiencia, de los bordes de la sensación. Nuestros dones son ilimitados". La experiencia humana, en esta película, está limitada no solo por las reglas de los humanos, sino por la poca experimentación de los límites de la sensación: el cuerpo, dicen los demonios, es también un terreno que no es explorado por nosotros

del todo, de modo que la experiencia del dolor y de las sensaciones es otro horizonte que debe ser cruzado y experimentado "más allá" de la experiencia terrenal.

Ahora bien, en términos de la imagen, los signos que muestran la transición entre mundos se manifiestan en forma de portales. El rompecabezas es solo el objeto que, configurado de diferentes formas, abre el portal; sin embargo, este puede aparecer en cualquier lugar: una pared que se abre, unas escaleras que emergen en la carretera, una oscuridad que reemplaza a otra en un pasillo. El cambio de luz, de escenarios y de los instrumentos de tortura, entonces, se instalan como propiedades de ese otro mundo. El paso de lo humano al espacio infernal es un portal que no solo se presenta en la escenografía, sino en el montaje que lleva al personaje de un lugar a

Foto:
Alien vs.
Depredador

otro. Humanos y demonios interactúan en ambos espacios y únicamente el rompecabezas restablecerá el orden, una vez que las configuraciones hayan cobrado el total de sus víctimas.

Multiversos de horror como universos semánticos

Los siguientes solo son apuntes de una teoría que debe ser desarrollada, no solo para el terror, sino para otros géneros del cine, es decir, la comprensión del multiverso como un universo semántico. Desde luego, esta idea surge de la propuesta de la semiosfera como conjunto de textos que organizan la cultura y de universos simbólicos como matriz de todos los significados producidos por una cultura. En el caso del terror, ya no se trata únicamente de concebir al género con la idea del más allá, sino de los contenidos del más allá que vienen al universo humano y que se



Fuente: IMDb

han convertido en símbolos del género. Aquí, propongo estudiar la forma en que varios universos de terror se contactan al aparecer juntos en un mismo universo o bien para construir todo un universo.

Uno de estos eventos que ha aprovechado la tendencia del cine de construir universos expandidos es el universo de *El Conjuro* (*The Conjuring*, James Wan, 2013). Este proyecto ha creado una serie de películas en la que sus diversos monstruos han estado en contacto, por ejemplo, la muñeca Annabelle, la Llorona y la Monja. También han aparecido personajes de otros filmes como los Warren, la famosa pareja de demonólogos, quienes se presentan con frecuencia. Estas

películas postulan la existencia de fuerzas demoniacas que vienen siempre del mundo de los muertos y que cobran vida a partir de la posesión de objetos o personas.

Así, pues, el universo de *El Conjuro* es un universo semántico, es una semiosfera que contiene los constructos teóricos que explica el ruso Iuri Lotman: núcleo, periferia, texto, frontera, traducción, agente traductor y el respectivo proceso de comunicación (Lotman, 1996, pp. 12-25). Como la dinámica de toda semiosfera siempre es de centro-periferia, la casa Warren, en la que permanecen todos los objetos maléficos que los demonólogos han recolectado, es el núcleo o

centro de este universo que se extiende hacia una frontera entre un universo y otro, y es el más allá dicha frontera.

Este universo entre vivos y muertos se construye con el contacto de varias periferias, las cuales son lugares donde se desarrolla cada película, por ejemplo, la granja de los Mullins, en donde hace su primera aparición la muñeca de *Annabelle* (John R. Leonetti, 2014); la casa de los Perron, donde hace su aparición Bathsheba; o la casa Hodgson, donde aparece Valak. Estos espacios generan textos diferentes, como es el caso de los maleficios, encantamientos y conjuros para atraer o deshacerse de los monstruos, muchos de los cuales se hallan en otros idiomas y requieren de códigos



e historia cultural para su comprensión. Por ello, es necesaria una traducción entre textos que se realiza mediante los Warren como agentes traductores, quienes explican los orígenes y objetivos de cada demonio a las diferentes víctimas. Así se realiza la comunicación entre exorcistas, víctimas y demonios (cuando estos son exorcizados).

Finalmente, este breve ejercicio abre una reflexión acerca de las aplicaciones de la categoría de semiosfera en el análisis de la representación y funcionamiento de los multiversos en el cine. Estos multiversos tienen puntos de contacto y, en el caso

del terror, el monstruo o demonio es un arquetipo o unidad cultural que adquiere diferentes representaciones en el universo que se elabora. Así, el monstruo como unidad cultural construye toda una tipología semántica que permite conexiones entre varias películas o personajes, pues son porciones de ese universo semántico que se construye y que, incluso, permite al espectador hacer asociaciones con otros universos, aunque estos ya no estén conectados en la narrativa original. Esto último es el trabajo de lo que conocemos como semiosis ilimitada, el contacto de un signo con otro y así hacia el infinito, o bien, para aprovechar el momento, el

Foto: Robert Englund en *Freddy contra Jason* contacto de un universo con otro hasta el multiverso. ◻

Referencias

- Gangui, A. (2020). La polémica del multiverso. *Anales AFA*, 30(4), 72-78.
- Haidar, J. (2010). La complejidad y los alcances de la categoría de semiosfera. *Problemas de operatividad analítica. Cuadernos de Semiótica Aplicada*, 8(2), 1-10.
- Heidegger, M. (1971). *El ser y el tiempo*. (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1927).
- Lotman, I. (1996). *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Cátedra.
- Suaste, E. (2022). *Los afectos de la maldad. La composición técnica y estética de las formas afectivas del miedo en el cine de terror occidental (2015-2020)* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio UNAM.
- Schutz, A. (1974). *El problema de la realidad social. Escritos I*. Amorrortu. (Obra original publicada en 1962).

NARRATIVAS Y DIMENSIONES: el uso de mundos alternos para resolver y expandir el universo de la trama en *Star Trek: Discovery*

Foto: Doug Jones y Sonequa Martin-Green en *Star Trek: Discovery* / Fuente: IMDb

Introducción

Es indiscutible que nuestras vidas ya no pueden transcurrir normalmente sin el uso de la web o la conectividad que nos ofrecen las redes sociales, las plataformas para enseñar o aprender, los sistemas para comprar o vender y las bases de datos para localizar información o depositarla. Por lo tanto, gran parte de la población se conecta a través del espacio virtual. Sin embargo, hasta ahora no existe una explicación satisfactoria de lo que es el espacio virtual. El término *internet* se define como “red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación” (Real Academia Española, s. f., acepción 1). Pero, ¿dónde está? Y, tangiblemente, ¿qué es?, ¿Y qué es el espacio virtual? Según De Los Ríos (2001), este es “un entorno interactivo adaptado para internet, que representa escenarios reales o inventados que se han modelado utilizando tecnologías de realidad virtual” (como se cita en Rodríguez-Solis, 2018, párr. 1).

Definimos al espacio virtual como otra realidad, un universo alternativo en donde existimos o buscamos existir y donde controlamos lo que queremos que otros

crean que somos, mostrando solo aquello que nos agrada de nosotros mismos o, por el contrario, exhibiendo comportamientos diferentes de los que normalmente las personas con las que coexistimos físicamente en este plano pueden ver. En otras palabras, el espacio virtual es una dimensión alterna a la del individuo que día a día desarrolla un estilo de vida que puede ser rutinario o que supone ciertos patrones de comportamiento, pero que, cuando interactúa con las plataformas virtuales, básicamente redes sociales o avatares de videojuegos, accede a otro tipo de escenarios donde construye una vida paralela, en la que la mayoría de las veces no es completamente su realidad, ya que esta es transferida al universo que ha construido.

La llegada de internet ha afectado directamente en fenómenos como la globalización, en todos los ámbitos, y disciplinas del quehacer humano, la realidad social, política, cultural y económica se ha visto magnificada por el fenómeno virtual, pues ha llevado a los seres humanos a la

La serie *Viaje a las estrellas* (*Star Trek*. Gene Roddenberry, 1966-1969) se nutre de las teorías formales que estudian la expansión del universo y pone en juego los fenómenos espaciales que enfrentan los personajes de la saga con sus posibles explicaciones científicas, por ejemplo, la idea del universo espejo. Si bien la saga es prolífica en secuelas y precuelas, es en *Star Trek: Discovery* donde se encuentra el punto de unión de todas las producciones de la franquicia y en cuya narración abundan las explicaciones científicas de fenómenos comprobados y aún por comprobar.

ternos
ndir
ma
ery

★ ROSA HERLINDA BELTRÁN PEDRÍN Y ALEJANDRA JESÚS RAMOS VILLAVICENCIO¹

¹ Docentes en el área de medios audiovisuales y artes cinematográficas de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Correos: rosa.beltran@uabc.edu.mx y alejandraramos@uabc.edu.mx

expansión de la comunicación — en el sentido de llegar a más personas, pero también a más lugares a los que probablemente no podríamos ir físicamente—. Sin embargo, no es tampoco la intención evaluar la calidad de esta comunicación, sino solo evidenciar que difícilmente nuestras historias personales podrían seguir existiendo sin el uso del fenómeno virtual.

La pérdida de fronteras entre los medios de comunicación también se ha visto afectada por este fenómeno y se han generado formas nuevas de comunicar y de contar historias. En este ámbito, la aparición de empresas que ofertan contenidos narrativos en video, a los que en décadas anteriores solo podíamos acceder a través de una sala de cine o de la televisión desde nuestros hogares, ha marcado un rumbo por demás interesante y complaciente para los distintos gustos de los fanáticos de películas o series, sean ficción o no ficción. Es en esta dimensión alterna, a la que hemos llamado así con anterioridad, en donde Netflix ha cobrado significativa importancia en los últimos años, pues ha encontrado la fórmula perfecta para entrar a formar parte de nuestras saturadas rutinas.

Netflix es una empresa que, en el campo del video por demanda (VOD, por las siglas en inglés de *video on demand*), se ha mantenido en los últimos años en la preferencia del público. Con 139 millones de suscriptores, según CNN, y una inversión en contenidos, solo en el 2019, de ocho mil millones de dólares, ha superado a otras plataformas, como Prime, Disney, HBO o YouTube. Pero ¿qué es lo que hace atractivo a Netflix además de la posibilidad de decidir qué ver, a qué hora y cuándo? Esta plataforma ha sabido ofrecer contenidos nuevos y no tan nuevos para distintos públicos y ha abarcado así a una población diversa.

A continuación, se aborda la producción de *Star Trek: Discovery* (Bryan Fuller y Alex Kurtzman, 2017), además de sus secuelas y precuelas — ofertadas en Netflix hasta el 2019 —, en cuya narración se desarrollan dimensiones alternas que permiten la resolución de los nudos de la historia.

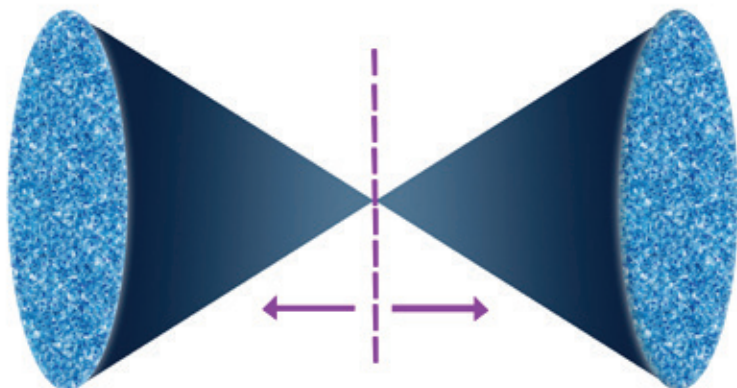
La ciencia y otras teorías explican la existencia del multiverso

La Discovery es una nave científica, cuya misión es analizar y explicar todos los fenómenos existentes en el universo con los que se encuentra. En ese sentido, la serie es un catálogo de eventos aún no explicados en nuestra realidad, a pesar de que se nutre de los estudios de científicos como Stephen Hawking, Albert Einstein o el mismo Newton. La serie utiliza teorías de la física newtoniana, la física cuántica y la astrofísica, dada la naturaleza de su género. El primer cuestionamiento que nos resuelve el programa es la propia existencia del multiverso. Algunos de los acontecimientos que se contemplan en la historia de *Star Trek: Discovery* quedan explicados en la Tabla 1 (ver la sección Anexos).

El universo espejo o el *mirror universe*

No es la primera vez que la saga *Viaje a las estrellas* maneja el tema de dimensiones alternas y, por ende, la existencia del multiverso. En sus versiones originales, el capitán James Tiberius Kirk ya lograba cruzar, junto con su tripulación, portales dimensionales. La primera incursión a la dimensión espejo ocurre en la segunda temporada de *Star Trek* en el episodio 10 "Mirror, Mirror" ("Espejito, espejito", 1967). Por un desperfecto del transportador, Kirk, Scotty, McCoy y Uhura se encuentran en un universo alternativo donde se enfrentan a sus "gemelos" (copias) en forma de villanos. Desde entonces, el universo espejo, frecuentemente, será abordado en las otras series que expanden esta saga (véase la Tabla 2 en la sección Anexos).

En esta propuesta, el universo espejo o el *mirror universe* es un universo paralelo al universo principal de *Viaje a las estrellas*, pero donde los personajes son más violentos y oportunistas. Como se señala en Academia Lab (s. f.):



Fenómeno de Turok

Los personajes del universo espejo son agresivos, desconfiados y oportunistas en la personalidad. Mientras que *Star Trek* universo representa un futuro optimista en el que la Federación Unida de Planetas de la Tierra valora la paz, la cooperación y la exploración, episodios establecidos en el universo espejo cuentan con el imperio terrano autoritario dominado por el ser humano que valora la guerra, el despotismo y la conquista. Los humanos en el universo espejo se denominan típicamente "terranes". (párr.2)

En mayo del 2022, científicos de la cosmología descubren que sí es probable la existencia de un universo espejo compuesto de partículas invisibles a nosotros mismos del cual solo podemos percatarnos por la fuerza gravitacional:

Ese universo espejo sería un universo paralelo con partículas que son todas "copias" de las partículas conocidas. El nuevo estudio se titula "Symmetry of Cosmological Observables, a Mirror World Dark Sector, and the Hubble Constant". Y se ha publicado en la revista académica *Physical Review Letters*. En 1998, esto condujo al descubrimiento de la "energía oscura", una misteriosa fuerza repulsiva que acelera la expansión del universo. (Noticias de la ciencia y la tecnología, 2022, párr.7-10)

Estas teorías de simetría del cosmos y la presencia de la materia oscura como universo espejo han sido retomadas por Raman Sundrum, físico teórico de la Universidad de Maryland, quien señala que tales teorías podrían explicar por qué la materia oscura parece ser tan abundante pero invisible. "En un estudio científico, el equipo de Sundrum señala que, por cada interacción física en la materia normal, hay un espejo de ella en el mundo de la materia oscura" (Scaliter, 2024, párr.3). Con estas observaciones, se puede comprender que lo expresado como ciencia ficción en la década de los sesenta, y que es retomado en la nueva serie de *Star Trek: Discovery*, podría ser en parte realidad. Por su parte, la propuesta de Neil Turok abraza la idea de que el *big bang* dio origen a un universo espejo donde las leyes de la física son a la inversa.

Si se analiza cómo los científicos señalan que el universo espejo es donde se encuentra lo negativo, lo inverso y la materia oscura, podemos reflexionar, entonces, acerca de por qué en las representaciones de ciencia ficción sobre este mundo paralelo habitan personajes que son copias, pero en una versión villana. Por ello, *Star Trek* se ha tomado estas licencias de vincular al universo espejo con



Fuente: IMDb

conductas relacionadas al bien y el mal. De esta forma, la serie expone que, en la fantasía, lo que se encuentra al otro lado del espejo es lo opuesto al plano de la realidad.

El universo espejo en la serie *Star Trek: Discovery*

Esta entrega de la saga nos narra la historia antes de los tiempos de Kirk. La misión de la nave *Discovery* no es la misma de la tan reverenciada *Enterprise*: descubrir nuevos mundos y civilizaciones y llegar hasta donde el hombre jamás ha llegado. La *Discovery* es una nave científica que busca la explicación de los fenómenos que se suscitan en el espacio. Hay un punto en el que las nuevas aventuras de las naves de la Federación de Planetas se diferencian de las anteriores. Por un lado, en las versiones originales, los héroes y villanos principales son hombres y, en la nueva versión, la protagonista es una oficial científica: la heroína de origen terrícola educada como vulcana, Michael Burnham (Sonequa Martin-Green).

La existencia del universo espejo es retomada de la propuesta de la serie original, donde los personajes en el universo real tienen su contraparte en esta dimensión alterna. Solo hasta el final de la primera temporada se descubre esta información (episodio 10: "Despite Yourself" ["A pesar de ti mismo"]). Por otra parte, y en cuanto al abordaje de las dimensiones, la historia va de un universo a otro solo en los últimos capítulos de cada temporada. En la Tabla 3 (ver la sección Anexos), se identifican los roles de los personajes en cada uno de los universos.

Conclusión

En el uso de las dimensiones alternas, si bien el viaje a ellas de ida o de vuelta se presenta de manera diferente en las precuelas y secuelas de *Star Trek*, se puede evidenciar que la historia es dependiente de los hechos o de los

Foto:

Doug Jones,
Sonequa
Martin-Green
y Michelle
Yeoh

personajes procedentes de ellas con la particularidad de ser ofertada en lo que hemos llamado la dimensión virtual. La historia depende de esos saltos entre dimensiones, lo que implica la existencia del multiverso, el mundo espejo y el flujo de la materia oscura o antimateria. Estas teorías que sirvieron para nutrir las narrativas de la ciencia ficción como algo improbable e imposible en su tiempo (década de los sesentas), en la actualidad, son contempladas por la ciencia actual como alternativas conceptuales para explicar el funcionamiento del universo.

Series como *Star Trek* han permitido que, a través de la mirada de los escritores de guiones que exploran la fantasía de la ciencia, la mente de los investigadores se abra a otros enfoques sobre la realidad y sus planos. Teorías como la de la simetría del cosmos son una referencia de las mitologías de las antiguas civilizaciones sobre estas dualidades de la energía: lo bueno y lo vil, la luz y la oscuridad, la materia y la antimateria.

Nosotros cada vez dependemos más del espacio virtual que ha invadido y transformado nuestras vidas y del que difícilmente podremos escapar, así como la *Discovery* lo hace en la serie. ◻

Referencias

- AcademiaLab. (s. f.). *Universo espejo*. <https://academia-lab.com/enciclopedia/universo-espejo/>
- Braden, G. (2024). *Missing links* [Eslabones perdidos] [Serie de televisión]. Gaia.

Braga, B., & Berman, R. (Directores). (2005). *Star Trek: Enterprise* [Serie de televisión]. Paramount.

DeStefano, M. (2024). *Portales de tiempo-espacio* (Temporada 4, Episodio 4) [Episodio de serie de televisión]. Gaia. <https://www.gaia.com/video/potals-of-time-space>

Dispenza, J. (2024). *Rewired* [Recableado] [Serie de televisión]. Gaia. <https://www.gaia.com/series/rewired>

Drake, N. (2017, 9 de noviembre). *Te explicamos qué son las ondas gravitacionales, cuya detección ha sido galardonada con el Nobel de Física de 2017*. National Geographic. <http://www.nationalgeographic.es/espacio/2017/10/te-explicamos-que-son-las-ondas-gravitacionales->

cuya-detección-ha-sido-galardonada-con-el-nobel-de-fisica-de-2017

Fuller, B., & Kurtzman, A. (Directores). (2017). *Star Trek: Discovery* [Serie de televisión]. Paramount.

Guijosa, A. (2002). *¿Qué es la teoría de cuerdas?* <https://nucleares.unam.mx/~alberto/physics/cuerdas.html>

Haramain, N. (2021). *The universe and you* [Evento: el universo y tú] [Serie de televisión]. Gaia. <https://www.gaia.com/series/events-the-universe-and-you-with-nassim-haramain>

Martínez-Juárez, P. (2023, 2 de octubre). La "red cósmica" escondida en los confines más oscuros del universo, vista como nunca antes.

Anexos

Tabla 1

Relación de anomalías espaciales en la serie Star Trek: Discovery

| Fenómeno | Temporada/ | Argumento | Campo | Referencia | Estatus |
|--|------------|--|----------------------------|---|-------------------------------|
| Existencia del multiverso | 1/3 y 7 | El registro de los saltos en el espacio puede indicar universos paralelos alternos (multiverso) y sus coordenadas para alcanzarlos | Ciencia oficial | S. Hawking T. Hertog (SINC: ciencias contadas en español, 2018) | No comprobado |
| | | | Física cuántica espiritual | J. Dispenza (2024) G. Braden (2024) | Asegurado |
| Red Micelial / Teoría de cuerdas / Red cósmica | 1/3 | La Discovery desarrolla una investigación cultivando esporas (a nivel cuántico es igual a energía) para saltar en el espacio-tiempo | Ciencia oficial | C. Martin, Gross, Harvey, Martínez y Rohm (Martínez-Juárez, 2023) | Comprobado |
| | | Estas esporas permiten el acceso de la nave a la red micelial para viajar usando estas "carreteras" espaciales, y así saltar de un punto a otro en el espacio-tiempo en 1,3 segundos La red Micelial es una red microscópica que se extiende por todo el universo, son las venas y músculos que unen todo en el espacio | Física cuántica espiritual | J. Dispenza, G. Braden, M. De Stefano (2024) N. Haramain (2021) | Asegurado |
| Portal interdimensional cerebral en las personas | 1/11 | Descubren que existe un "portal interdimensional interno". Como consecuencia de los saltos aparecen micro neuronas en los cerebros del tardígrado y de Stamets (las interfaces para los saltos) | Ciencia oficial | No contemplado | Solo en teoría en el universo |
| | | | Física cuántica espiritual | J. Dispenza, N. Goddard | Asegurado |
| Anomalía espacial (teoría de cuerdas) | 1/12 | La Defiant cruzó por una anomalía espacial llamada "espacio interfásico" | Ciencia oficial | Brian Greene (Guijosa, 2022) | Aún no comprobado |
| Distorsión gravitacional | 4/1 | Una distorsión gravitacional destruye a Kwejian, el planeta de origen de Book, pareja de Burnham | Ciencia oficial | Weiss, Thorne y Barish (Drake, 2017) | Comprobado |

Xataka. <https://www.xataka.com/espacio/red-cosmica-escondida-confines-oscuros-universo-vista-como-nunca-antes>

Noticias de la ciencia y la tecnología. (2022, 23 de mayo). *¿Existe un "universo espejo" de partículas?* <https://noticiasdelaciencia.com/art/44283/existe-un-universo-espejo-de-particulas>

Real Academia Española. (s. f.). Internet. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 12 de junio del 2024, de <https://dle.rae.es/internet?m=form>

Roddenberry, G. (Director). (1966). *Star Trek* [Serie de televisión]. NBC.

Rodríguez-Solis, A. (2018). Espacio Virtual. *Con-ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 5(10). <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/3242>

Scaliter, J. (2024, 19 de febrero). Hay un universo espejo en el que las reglas de la física no se cumplen. *La razón*. http://larazon.es/ciencia/hay-universo-espejo-que-reglas-fisica-cumplen_2024021965d331ff82085c00018aa497.html

Serrano, C. (2021). "El universo es la cosa más simple del universo": Neil Turok, el físico que desafía la teoría del Big Bang. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56738199>

SINC: Ciencia contada en español. (2018, 3 de mayo). "La teoría sobre el universo que Stephen Hawking dejó antes de morir". <https://www.agenciasinc.es/Noticias/La-teoria-sobre-el-universo-que-Stephen-Hawking-dejo-antes-de-morir>

Tabla 2

Relación de la representación de la dimensión espejo en las diferentes series de la franquicia antes de Star Trek: Discovery

| Serie | Temporada | Capítulo | Título | Año |
|--------------------------------------|-----------|----------|--|------|
| <i>Star Trek original</i> | 3 | 9 | La telaraña tholiana | 1968 |
| <i>Star Trek: espacio profundo 9</i> | 2 | 23 | El sendero | 1994 |
| <i>Star Trek: espacio profundo 9</i> | 3 | 19 | El otro lado del espejo | 1995 |
| <i>Star Trek: espacio profundo 9</i> | 4 | 20 | Espejo destrozado | 1995 |
| <i>Star Trek: espacio profundo 9</i> | 6 | 8 | Resurrección | 1997 |
| <i>Star Trek: espacio profundo 9</i> | 7 | 12 | El nuevo dispositivo de ocultamiento del emperador | 1999 |
| <i>Star Trek: Enterprise</i> | 4 | 18 | Un espejo sombrío: parte 1 | 2005 |
| <i>Star Trek: Enterprise</i> | 4 | 19 | Un espejo sombrío: parte 2 | 2005 |

Tabla 3

Héroes y villanos

| Personaje / Actor-Actriz | Puesto en la Discovery | Perfil |
|--|--|--|
| Michael Burnham / Sonequa Martin-Green | Comandante, primera oficial | Heroína en su universo y villana en el universo espejo |
| Philippa Georgiou / Michelle Yeoh | Capitana / emperadora | Heroína en su universo y villana en el universo espejo |
| Christopher Pike / Anson Mount | Capitán de la Enterprise y Discovery | Héroe en su universo |
| Gabriel Lorca / Jason Isaacs | Capitán de la Discovery | Villano en ambos universos (intruso del universo espejo) |
| Leland / Alan Van Sprang | Comandante sección 31 de la Federación de Planetas | Villano en su universo |
| Spock / Ethan Peck | Oficial científico de la Enterprise | Héroe en su universo |
| Stamets / Anthony Rapp | Teniente comandante ingeniero | Héroe en su universo |



ANÁLISIS DE LAS ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS de *Los girasoles ciegos* y *¿Qué me quieres, amor?*

¹ Universidad Hassan II de Casablanca-Marruecos. Bajo la dirección del doctor Mohammed Amrouche.



AS

Se intenta sentar las bases del análisis de las adaptaciones literarias a la gran pantalla de las obras españolas *¿Qué me quieres, amor?* (1995) de Manuel Rivas y *Los girasoles ciegos* (2004) de Alberto Méndez, que fueron llevadas a la gran pantalla por Rafael Azcona y José Luis Cuerda. Para dicho análisis, se empleó la teoría de Swain y Swain (1988) sobre los tipos de adaptación.

★ | LAURA GALLARDO MANSARI

Foto: *Los girasoles ciegos*/ Fuente: Fundación para la historia de España.

a literatura tiene el efecto de producir imágenes en la mente del lector. A este respecto, es posible encontrar a este efecto en la relación entre dos formas de comunicación: la palabra escrita y el cine. A grandes rasgos, se refiere a una relación entre la ficción y cualquier obra en formato audiovisual, desde una película hasta un anuncio, pasando por un video de YouTube u otras formas modernas de comunicación. Como consecuencia, y tal como menciona Essissima (2011), descubriremos que esta reflexión nos permite entender algo más sobre el cine y sobre la propia literatura.

No obstante, estas dos formas de comunicación son muy diferentes, ya que en las producciones literarias se escribe una frase, un diálogo o una descripción para que el lector elabore una imagen mental o, como sostiene Zavala (2010), para que la palabra escrita evoque (literalmente) una imagen. Esta situación nos puede llevar a concebir que no existe una diferencia notable entre la magia y la literatura, salvo que esta última existe y funciona.

Por otro lado, cuando apreciamos producciones cinematográficas, encontramos imágenes que alguien ha producido para nosotros. De esta forma, aunque se restringe la libertad en el proceso de crear imágenes mentales que la literatura permite, el cine puede generar emociones o sentimientos, aunque cada persona responderá con una sensación diferente ante la misma imagen. Entonces, el asunto es saber dónde se forma la imagen, ya que podría contemplarse como un reflejo del ojo (cuando vemos un filme) o directamente en nuestra mente (cuando leemos un libro).

La situación puede cambiar drásticamente si nos encontramos frente a una adaptación cinematográfica de una novela literaria, porque la novela ya ha generado un impacto, una imagen mental y unas emociones en sus lectores. Esta situación dificulta la labor de los adaptadores, quienes deben considerar todos estos elementos para conseguir un producto exitoso o, al menos, a la altura de las expectativas de los lectores.

Dentro de este contexto, y como cabría esperar, es posible identificar una serie de parámetros o elementos que permiten establecer categorías o formas de adaptación. Según Swain y Swain (1988), podemos identificar tres grandes formas: la que sigue lo más fielmente posible el sistema narrativo de la obra original, la que se estructura en relación con las escenas clave del libro o la que elabora un guion sustancialmente original a partir de ciertos elementos del texto inspirador. De hecho, cada adaptación puede encontrarse en una posición intermedia entre una y otra de las opciones descritas anteriormente.

Asimismo, Swain y Swain (1988) mencionan que los tres niveles en los que se puede llevar a cabo un análisis comparativo del texto escrito y el producto audiovisual son los siguientes: las estructuras profundas de la historia literaria, en las cuales nos encontramos de nuevo con el concepto de narratividad que, independientemente del medio utilizado para



narrar, crea la base del cuento; el universo diegético, que incluye todos los componentes que habitan el mundo narrado en la historia. En este caso, se trata de verificar lo que la adaptación ha restado, añadido o transformado del texto fuente en cuanto a personajes, escenarios, diálogos, acontecimientos, etcétera; y, finalmente, las articulaciones y esquemas narrativos y discursivos, que se relacionan con el discurso de la historia, es decir, la forma en que se cuenta una historia, más que la historia en sí. En este tercer nivel, entran en juego elementos como las relaciones entre la fábula y la trama (obras literarias y fílmicas pueden tener la misma fábula, pero diferente articulación temporal en el plano argumental), la presencia o ausencia de una voz narrativa y de posibles narradores diegéticos, el uso de mecanismos de focalización (podemos saber más o menos de lo que saben determinados personajes) o de ocularización (podemos ver a través de los ojos de un personaje o "directamente" sin su mediación).

No obstante, pese a que disponemos de cientos de grandes adaptaciones



Foto:
Fernando
Gómez en *La
lengua de las
mariposas*

cinematográficas (y, recientemente, centradas en las novelas gráficas), no existe un amplio marco de investigación sobre el trabajo realizado con las novelas españolas, especialmente, sobre obras conformadas por cuentos o relatos, como es el caso de *¿Qué me quieres, amor?* (1995) de Manuel Rivas y *Los girasoles ciegos* (2004) de Alberto Méndez. Como consecuencia, el objetivo general de este artículo es analizar los guiones y las adaptaciones cinematográficas, con el fin de identificar los recursos empleados para transmitir el lenguaje, sus diferencias y similitudes.

Análisis de las adaptaciones cinematográficas de *La lengua de las mariposas* y *Los girasoles ciegos*

Los girasoles ciegos es un compendio de cuatro cuentos (todos ellos sobre derrotas), que tienen lugar durante uno de los periodos más duros y conflictivos de la posguerra española (entre 1936 -1942) y que, pese a ser historias totalmente independientes, existe una conexión entre ellas dentro de la obra.

El relato que nos ofrece Méndez (2004) es la historia de la derrota, pero no enfocada netamente en un bando, sino en las derrotas colectivas que azotaban a la sociedad española durante una de las épocas más duras de su historia reciente. Por ello, la construcción de los personajes de cada uno de los relatos desempeña un rol trascendental para el transcurso de la narración. Pese a que el libro contempla cuatro cuentos (cada uno representa a una “derrota”), el largometraje solo se ha basado en uno (“La cuarta derrota: 1942 o los girasoles ciegos”), pero se han incluido personajes del segundo relato (Elena, Eulalio y el niño recién nacido) con cambios en algunos detalles sobre el destino de los personajes.

En lo que respecta a la segunda obra, esta forma parte de un compendio de dieciséis relatos que tuvieron una recepción sustancialmente positiva por parte del público y de la crítica. Estas historias se ven impregnadas de emociones como la ternura, la soledad, la sensibilidad e ironía, todas ellas escritas en forma de memorias de los personajes que las experimentaron (Cuenca Herreros, 2009).

Durante el transcurso de la obra, podemos apreciar los elementos más característicos del sello de Manuel Rivas (1995), quien incluye elementos mágicos, a la vez que los entremezcla con el realismo de la propia vida. Los relatos son el reflejo de la historia de aquella

época, un recorrido por los barrios de Galicia, con sus oficios, ferias y artesanos. Una mirada a una cotidianidad que se ve interrumpida por los sucesos que marcan la narración, pero, especialmente, marcan a los personajes que los experimentan (Cuenca Herreros, 2009).

A lo largo de los relatos, encontramos un uso constante de la primera persona, acompañada de otros narradores de índole heterodiegética que suelen ser habituales. De cierta manera, el autor tiende a realizar un recorrido circular por el marco narrativo, utilizando memorias y recurriendo a la autobiografía, que no siempre se aleja de la imagen del propio autor y de la generación a la que pertenece. Por ello, nos hallamos frente a diversos narradores que guían la historia en primera persona, como niños o adultos que rememoran las escenas de su infancia. Además, como también apreciamos en la historia anterior, la adaptación cinematográfica ha empleado dos cuentos más para dotar de cierta extensión al relato. En suma, la adaptación está conformada por los cuentos “La lengua de las mariposas”, “Un saxo en la niebla” y “Carmiña”.

Tipo de adaptación de las obras

Al ser cuentos de extensión relativamente corta, los guionistas han optado por una ampliación de la historia. No obstante, acorde con lo dispuesto por Swain y Swain (1988), ninguna de las dos

adaptaciones cinematográficas sigue fielmente el sistema narrativo de las obras literarias, ya que ambas son relatadas por sus protagonistas en forma de memorias. Tanto Lorenzo (protagonista de “Cuarta derrota: 1942 o los girasoles ciegos”) como Moncho (*La lengua de las mariposas*) recuerdan lo acontecido y lo relatan desde su *yo* presente. En ambas adaptaciones, apreciamos una historia relatada de forma lineal y en tiempo presente.

Sin embargo, en la adaptación del cuento de Méndez (2004), el guion se acerca mucho más a lo dispuesto en la segunda categoría de Swain y Swain (1988), ya que la historia se describe con base en las escenas o momentos clave de los relatos, según los acontecimientos en el mismo orden que se describe en el cuento.

Por otra parte, en *La lengua de las mariposas*, podemos apreciar una adaptación mucho más libre, en la que se han añadido directamente otras obras para incrementar la extensión de la adaptación, pero también se han incluido escenas y relatos que no se contemplaban en la misma, como es el caso del discurso por la jubilación de Don Gregorio, que

Foto:
Moncho
junto a Don
Gregorio



Fuente: IMDb

en la novela no llega a producirse. Como consecuencia, podemos afirmar que nos encontramos ante la tercera categoría descrita por Swain y Swain (1988), ya que se desarrolla un guion sustancialmente original con base en una serie de aspectos inspiradores de la obra original.

Estructuras profundas de la historia

En la adaptación cinematográfica de “Cuarta derrota: 1942 o los girasoles ciegos”, encontramos una estructura diferente a la expuesta en el cuento, ya que la misma se narra desde la perspectiva de Lorenzo (el niño de la obra), Salvador (el profesor diácono del niño) y el narrador principal de la obra. Como era de esperar, los relatos se entrelazan al presentar diferentes perspectivas del mismo suceso, cada una marcada por la percepción de cada protagonista. No obstante, este conjunto narrativo no se aprecia en la obra, ya que se ha optado por una narración lineal, en la que se ha reducido el papel del menor en la narración y se ha centrado gran parte del discurso y la historia en el rol de la madre y su “relación” con el diácono. Sin lugar a dudas, este cambio de enfoque ha debilitado la contextualización y definición de uno de los personajes principales del relato (Lorenzo).

Respecto a la estructura narrativa propuesta en el largometraje, tampoco se han terminado de reflejar los matices que se recogen en la obra literaria, y es que es posible que otro modelo de narración fuera el más apropiado para este tipo de historias con múltiples narradores. Quizá, una alternativa viable hubiera sido la aplicación del efecto *Rashomon* (*Rashômon*, 1950), el cual hemos podido identificar en algunos largometrajes de su creador Akira Kurosawa (Burke, 2015) y en algunos más actuales como *El último duelo* (*The Last Duel*, Ridley Scott, 2021). Entonces, este es un recurso habitual para la presentación de un conflicto bélico desde diversos puntos de vista y que sí se ha aplicado en la novela.

En lo referente a *La lengua de las mariposas*, apreciamos que la narración tampoco sigue la historia en primera persona y que tampoco se ha contemplado una voz en *off* para destacar los pensamientos o recuerdos de Moncho, sino que se ha optado por una narración lineal. Sin embargo, pese a que Moncho no es el narrador directo de la historia, él es sin duda el personaje principal, pues todas las historias convergen en él (incluso las añadidas) y se destaca en todo momento su

EL DESARROLLO DE ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS ES UNA LABOR COMPLEJA, SOBRE TODO SI TENEMOS EN CUENTA LA CANTIDAD DE OBRAS DE ESTE TIPO QUE HAN PROLIFERADO CON EL PASO DEL TIEMPO, QUE REABREN NUEVAMENTE EL DEBATE SOBRE LA NECESIDAD DE MANTENER UNA FIDELIDAD INDISPENSABLE A LA OBRA LITERARIA.

relación con el maestro. Para ello, se emplean diversas analogías que simbolizan ese “nexo” que se observa directamente en la obra literaria. Según lo dispuesto, podemos afirmar que la adaptación de *La lengua de las mariposas* ha conseguido reflejar muchos más matices que la dispuesta en “Cuarta derrota: 1942 o los girasoles ciegos”.

Universo diegético de las obras

En la adaptación del cuarto cuento de *Los girasoles ciegos*, encontramos la historia de Elenita y su novio, quienes son nombrados de forma somera en la historia literaria, pero que aquí se han combinado los cuentos para poder ampliar la extensión de la misma. Además, identificamos algunas escenas que tampoco se recogen en la novela, como la visita de Elena a la empresa para las traducciones, la llamada con su tía, el paseo obligado con Salvador mientras tomaban un helado, etcétera. Esto se debe a que se ha intentado dotar de un peso completamente protagonista a la madre de Lorenzo, lo que resta minutos y escenas a la niñez del menor o a la escenificación de toda su infancia. Todo ello conlleva a que el personaje de Lorenzo sea un mero espectador y no el narrador principal de la historia.

En el caso de *La lengua de las mariposas*, también encontramos una ampliación de la obra original, por medio de la inclusión de dos historias extras: “Un saxo en la niebla” y “Carmiña”. Sin embargo, todas las historias que se añaden conectan directamente con Moncho y el maestro, incluso, llegan a reforzar o definir a los personajes, ya que, por medio de “Carmiña”, Moncho aprende sobre las relaciones con el sexo opuesto. Asimismo, “Un saxo en la niebla” acerca a la comunidad a la familia del menor, ya que una parte de la orquesta azul es republicana y es detenida al final de la obra. También observamos cambios o inclusiones en la relación del maestro y Moncho, como la visita a la casa del maestro, la alusión que hace sobre su mujer. El encuentro entre

Moncho y el maestro en el bar en la noche que están arrestando a los republicanos, ya que observamos los nervios del maestro ante su inevitable final. Al igual que acontece con el ya comentado discurso de jubilación de don Gregorio.

Como consecuencia, pese a que en *La lengua de las mariposas* se incluyen más historias y escenas que en “Cuarta derrota: 1942 o los girasoles ciegos”, en el primero funcionan al servicio de la intriga principal, puesto que siguen girando en torno a los personajes principales (Moncho y don Gregorio), mientras que en el segundo se resta protagonismo a Lorenzo en favor del rol de Elena, lo que hace que la adaptación pierda la esencia del relato literario.

Articulaciones y esquemas narrativos y discursivos

En cuanto a los esquemas narrativos y discursivos, tal como se ha comentado previamente, en ambas obras hemos identificado el cambio de narración, ya que se ha eliminado a los niños como narradores principales (especialmente, en “Cuarta derrota: 1942 o los girasoles ciegos”), y se ha optado por una historia lineal sin ninguna voz en *offo flashbacks*.

No obstante, en el cuento de Méndez (2004) existen también otros personajes que se ven difuminados (especialmente, si los comparamos con su versión novelesca), como es el caso del personaje de Ricardo (padre de Lorenzo), quien se encuentra completamente desdibujado en la adaptación. No se aprecia la desesperación, desolación o impotencia que se describe en la obra literaria. En la adaptación encontramos a un padre mudo, sin una expresión que denote realmente la tristeza o impotencia. Es posible que la elección de un protagonista acostumbrado a desempeñar papeles cómicos (Javier Cámara) no fuera la idónea, ya que no termina de imprimir esa nostalgia o clandestinidad de su personaje.

Por otra parte, la ejemplificación de Elena es sublime, quien lleva el dolor y la situación de su familia en los ojos y expresa en cada movimiento o gesto la angustia con la que vive a diario, tal como se observa en la visita de los falangistas, cuyos diálogos son mínimos, pero se ven compensados con la interpretación de la actriz.

Un caso opuesto lo encontramos en *La lengua de las mariposas*, ya que todos los intérpretes comprenden el hilo argumental y se transforman en un fiel reflejo de la novela.

Es importante destacar que Moncho es la voz narrativa en la obra literaria y, aunque en la adaptación cinematográfica no ejerce como tal, toda la historia converge en él, lo que logra transmitir y materializar la infancia que nos relata en la novela, y se enfatiza el punto álgido de la misma cuando se produce la detención del maestro y la humillación pública del mismo.

Conclusiones

El desarrollo de adaptaciones cinematográficas es una labor compleja, sobre todo si tenemos en cuenta la cantidad de obras de este tipo que han proliferado con el paso del tiempo, que reabren nuevamente el debate sobre la necesidad de mantener una fidelidad indispensable a la obra literaria. No obstante, a través del análisis realizado, hemos visto que las adaptaciones pueden diferir de la obra original sin tener un impacto negativo en la audiencia, ya que conservan las estructuras y premisas que llamaron la atención en la novela.

En el caso de *La lengua de las mariposas* hay una ampliación y adaptación clara de la obra original, con un resultado sublime y completamente fiel a la premisa del libro, en la que no se han perdido detalles y que, incluso, se han mejorado los matices de los personajes y sus relaciones. Situación que no encontramos en “Cuarta derrota 1942 o los girasoles ciegos”, ya que parece haber dejado de lado el elemento clave de la historia, la mirada de Lorenzo sobre la situación de su familia.

Finalmente, existe una serie de detalles y elementos propios de las adaptaciones que merecen ser estudiados en profundidad en futuras investigaciones. Todo ello para comprender las diferencias entre ambos largometrajes, al mismo tiempo que se comparan con las obras literarias y la lectura de los propios guiones. ◻

Referencias

- Burke, P. (2015). Puntos de vista: representar la guerra en la pantalla. En M. Bolufer Peruga, J. Gomis Coloma & T. M. Hernández (Eds.), *Historia y cine. La construcción del pasado a través de la ficción* (pp.17-28). Institución Fernando el Católico.
- Cuenca Herrerros, J. (2009). Manuel Rivas y los relatos de *¿Qué me quieres, amor?: análisis literario. Innovación y experiencias educativas*, 20, 1-12.
- Essissima, M. Y. (2011). Literatura y cine. *Epos: Revista de Filología*, (27), 335-337.
- Méndez, A. (2004). *Los girasoles ciegos*. Anagrama.
- Rivas, M. (1995). *¿Qué me quieres, amor?* Alfaguara.
- Scott, R. (2021). *El último duelo*. Largometraje.
- Swain, D. V., & Swain, J. R. (1988). *Film scriptwriting: a practical manual*. CRC Press.
- Zavala, L. (2010). Cine y literatura. Puentes, analogías y extrapolaciones. *Razón y palabra*, (71), 1-15.

PUBLICACIONES FACULTAD DE COMUNICACIÓN



El cine de John Ford. La historia y la leyenda
Isaac León Frías (editor)
2024, 391 pp.

Los bienes ajenos. Crónicas breves y entrevistas
Jorge Eslava Calvo
2023, 434 pp

El cine de Jean-Luc Godard: rupturas y aperturas
Isaac León Frías (editor)
2023, 392 pp.

Mundo Mezquino. Arte semiótico filosófico
Óscar Quezada Macchiavello
Segunda edición
2023, 578 pp.

Del blockbuster al autorretrato: apuntes sobre el cine de hoy
Ricardo Bedoya
2023, 898 pp.

Cuerpo y surrealismo. De la poesía al cine
José Carlos Cabrejo
2023, 236 pp.

El cine de Pasolini. En los extramuros de la historia
Isaac León Frías (editor)
2023, 354 pp.

Imagen por imagen. Teoría y crítica cinematográfica
Desiderio Blanco
Segunda edición
2022, 528 pp.

INFORMES

Telf. (511) 437-6767, anexo 30131
fondoeditorial@ulima.edu.pe

Consulte más publicaciones en
www.ulima.edu.pe

Ventas: en las principales librerías del país
y en Libun (sede Universidad de Lima)
libun@ulima.edu.pe

Distribución: publicaciones@ulima.edu.pe



PRÓXIMO NÚMERO: INTELIGENCIA ARTIFICIAL